XBOX 360

X360玩家专门志

厚积薄发号

轻松游戏　快乐生活



重磅特稿　四弹连发

第1弹 微软日本战略史



第2弹 X360东方魅力大扫描

为您解析微软东京攻略



第3弹 成就大千掠影

你想象不到的成就世界

第4弹 X360揭秘 连载5





光环3 旅途的终点

制作人员亲自为你讲述系列史诗



使命召唤4 现代战争

开发人员亲临战场带来最真实游戏



失落的奥德赛OST

植松伸夫亲自操刀双CD完整收录



◆更多精彩游戏预告片：古墓丽影 地下世界、PES2009、无尽的未知、生化危机5、极品飞车 秘密行动……

XBOX360 Vol.5
X360玩家专门志

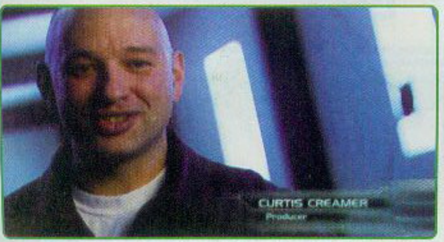
天平的倾斜

2008年E3大展，史克威尔·艾尼克斯总裁和田洋一那故作轻松地往微软娱乐与产品事业部副总裁唐·马崔克肩上轻轻一“拍”，拍出了电视游戏历史上近十年来的最强音：一女从不嫁二夫的“《最终幻想》系列”在走到“13”这个西方人很忌讳的序数之际，宣布首次同时登陆两大次世代主机平台。当时就在微软发布会现场的我，只能怪自己的想像力不够丰富，当唐·马崔克最后走上台的时候，我以为发布会就此结束，我甚至已经在开始收拾装备，以至于错过了拍下那精彩一瞬的绝好良机。

上一次专辑的卷首语里，我曾写到“2008年还要更加努力”，如今2008年已经过去大半，微软的成绩到底能不能令人满意，我相信微软自己是最清楚的。拉拢大量第三方、争取日式角色扮演游戏、改进生产工艺、降低售价……你不能不说微软不努力，然而在这个有限的时间空间里，尤其是面对顽固的日本市场，微软不仅仅是努力就够了的。尽管如此，我们还是能看到，游戏界的天平已经开始倾斜，原有的格局正在逐渐被打破，从8月开始的X360日式角色扮演类游戏热潮，在新版主机与新低售价的助力下，必将对年末商战造成不可忽视的影响。

2008.9.11

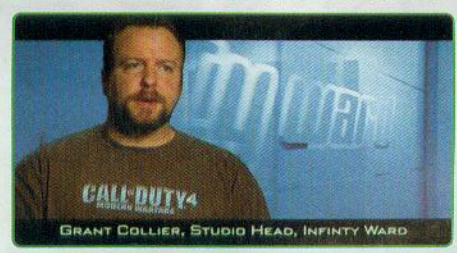
Xbox360专辑 DVD Vol.5



看点1 旅途的终点

《光环3》最新幕后特辑

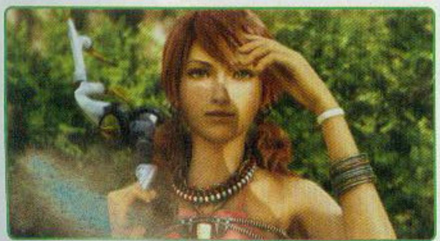
制作人员为你讲述系列传奇



看点2 战争传奇

《COD4》花絮特辑

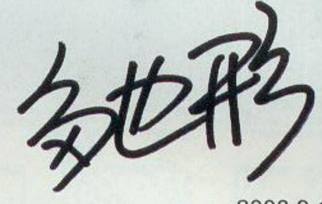
制作人员带你深入战场



看点3 X360最新影像合集

年末商战大作

最新影像看个够



看点4《失落的奥德赛》OST

植松伸夫年度力作

双碟满载CD in DVD



封面用图：横行霸道4　封面设计：于航 葛华栋　责任编辑：杨雪飞

CONTENTS

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com



黑船来航

——微软日本战略史

文 Lancer 美编 木仙

"汽船惊动太平世，四艘搅得夜难眠。"1853年7月，美国的4艘黑色战舰驶进江户湾，要求日本开放门户。在各种外来势力的压力下，日本终于敞开国门，经过了明治维新之后，跟随着欧美的脚步迈入强国之林。"黑船来航"事件从此成为日本历史上的转折点。日本人好奇地对各种海外先进文明兼收并蓄的同时也表现出崇外与排外并存的民族特性，有一些文化、制度和物品被日本人贪婪而迅速地吸收消化，而也有一些东西还没到对马海峡就已经被踢出国门之外。在与多种外来文化的接触中培育起来的日本文化，同时也在与某些外来文化顽强抵抗。

娱乐可算是日本人对外来文化筛选较为严格的一个领域，征服世界的好莱坞电影在日本同样大行其道，《星球大战》、《加勒比海盗》同样令日本人痴狂，但对日本娱乐文化有根本性影响的A、C、G三大领域却永远无法容纳舶来品，这也反映了日本的"拿来主义"中仅取彼之长的筛选原则。在相对独立的环境中成长的日本动画、漫画和游戏经过数十年的发展已经成为一个特点鲜明的娱乐体系，在此环境中成长的日本人早已形成对ACG作品态度鲜明的审美口味，尤其是由日本人复苏并发展至今的游戏产业更是在日本形成了一个界限分明的产业圈，任何一个外来力量都绝不可能完全靠自身力量打入这个几乎独立的市场。

7年前，世界首富带着一个黑色魔盒来到日本，用近千亿日元的投资换来不到1%的市场份额，绝大多数日本人不知Xbox为何物。但世界首富有的是时间与金钱，对他来说，这就像一局街机游戏，打输了大不了投个币再来一局，投的币多了自然就有了经验，自然就总有通关的时候。

2008年7月14日，微软决定再玩一局。《最终幻想XIII》的X360版震惊了整个业界，传闻称该作的日版也在暗中规划。这将成为X360在日本翻身的关键。微软知道只要有SE，有NBGI，有无数的高质量RPG，日本人迟早会对Xbox品牌敞开怀抱。这一次微软不是从外部强攻，而是由内部演化，在日本这片土地，它脱掉了FPS的外衣，换上了RPG的新装，开始了又一轮的长跑。

中途岛

"现在美国的有识之士们所提出的问题已经不再是任天堂文化侵略能否取得成功，而是这个侵略者是否会把美国文化摧毁殆尽。日本先是从侵略儿童思想和心灵这个阶段开始，而下一个阶段，将会以其他年龄层的美国人为攻击对象。最后，日本'占领'美国将不再是遥不可及的梦想。"——摘自David Sheff任天堂传记《Game Over》

十几年前，当我们在担忧日本的动画片和电视剧将侵略中国青少年的思想时，美国的有识之士们也惊恐于日本的文化侵略。1993年出版的企业传记《Game Over》中充满激情地讲述了任天堂征服世界的经过，将一场以游戏机为工具的文化侵略战描述得如火如荼。那时在美国儿童的心目中，马里奥与索尼克的受欢迎程度超越了米老鼠与唐老鸭，由雅达利创造的游戏业完全成为日本人的天下。直到上世纪90年代末，日本仍完全掌控游戏市场，不仅在硬件上处于垄断地位，软件方面也是绝对领先。当微软的Windows悄然进入千家万户的书房时，日本人的游戏机早已摆在美国近三成家庭的客厅之中。那是微软"数字十年计划"刚起步的时期，比尔·盖茨想方设法地要让微软的技术在数字家庭中扮演核心角色，游戏机无疑是其最贴近的家电产品。

30年前，比尔·盖茨搭上了IBM，让他的DOS系统成为IBM PC的标准操作系统，当IBM察觉到微软的野心时，比尔·盖茨已经让他的操作系统成为了业界标准。20年后，当比尔·盖茨提出数字十年新构想时，自然而然的想到了同样的策略，Windows CE就像当年的DOS，是微软为消费电子行业造的一个特洛伊木马，微软试图使其成为数字化未来里所有消费电子的标准，以掌握消费电子业的日本电子巨鳄们为踏脚石，实现其掌控数字化未来的终极目标。在这个宏伟构想中，游戏机的战略意义非凡，若善加发展，完全可以成为PC在客厅的延伸。为此，微软将它的触手伸向了日本人主导的游戏业界。

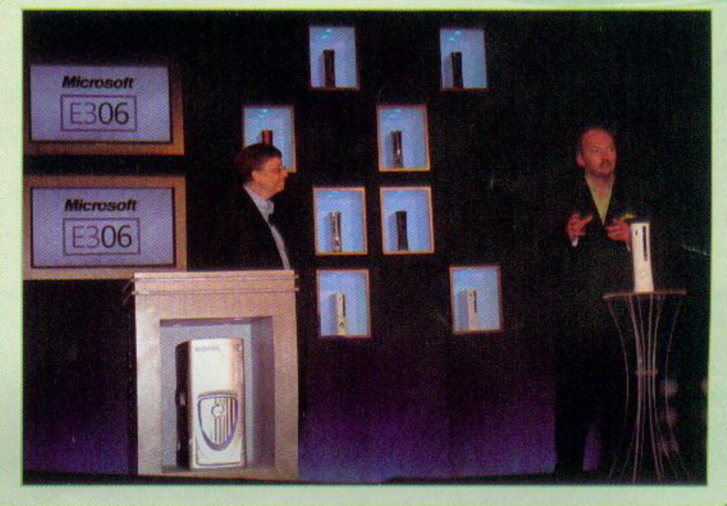
微软对日本游戏业界从来都不陌生，其历史可追溯至1983年。由微软联合索尼等电子公司为日本打造的MSX电脑相当于日本的"学习机"，在青少年中曾风靡一时，虽然也有一定的电脑功能，但绝大多数的日本少年都将其视为一台纯粹的游戏机，于MSX上也诞生了《Metal Gear》等经典之作，Konami、Square等名门都曾为之趋之若鹜。MSX逐渐退出市场后，微软成立的游戏工作室有过为PS开发游戏的打算，因合同没谈拢而不了了之。在微软大力发展其Windows CE计划之际，DirectX部门成功说服了世嘉，让Windows CE成为了DC的操作系统。可惜DC的实力终究有限，日本的绝大多数开发商都对Windows CE视而不见，DC的游戏大多使用世嘉自己的工具进行开发。微软的身上有着太浓的PC味，这是日本大多数实力型游戏商不屑于染指的领域。

为了推销Windows CE，比尔·盖茨亲自登门拜访时任索尼社长的出井伸之，希望能像DC一样把Windows CE装进PS2。骄傲的索尼有着与微软一样宏伟的梦想，久多良木健早在研发PS之时就已精确预测了今后与微软的正面冲突。索尼不愿意当第二个IBM，它要独自成为标准制定者。微软的热脸贴到了索尼的冷屁股，出井伸之当面拒绝了盖茨。回到华盛顿后，比尔·盖茨在一个风景如画的度假酒店召开了微软最高层会议，在庆祝微软成立25周年的同时，用3天的时间草拟了微软的发展新战略，家庭娱乐成为微软新阶段的战略投资领域。盖茨对他的智囊团说："索尼想和我们正面竞争，PS2将成为PC的威胁。"

几天后，《纽约时报》收到了风声，一篇预测微软索尼之战的社论在业内引发争论。同时，索尼宣布PS2将使用Linux，菲尔·哈里森说："微软制定了PC的标准，而我们将制定游戏的标准。"

通过Windows CE在游戏业里借鸡生蛋的如意算盘被索尼拆穿，微软决定与这个电子业巨人正面交锋。这时比尔·盖茨才知道微软集团内部早有一个毫不起眼的项目正在进行，它的4个主导者被称为"四个火枪手"，他们的计划一直处于构思阶段，他们从未得到上司的批准。但他们有一个与盖茨一样的目标，他们要在游戏市场上打败日本人，就像美军在中途岛海战中以少数兵力挫败强势的日本海军，扭转太平洋战场的局势，他们将该计划命名为"中途岛"。

几个月后的一次会议中，比尔·盖茨亲自批准了"中途岛"计划，会议的最后，他再次强调："我们的目标中必须包括索尼。"



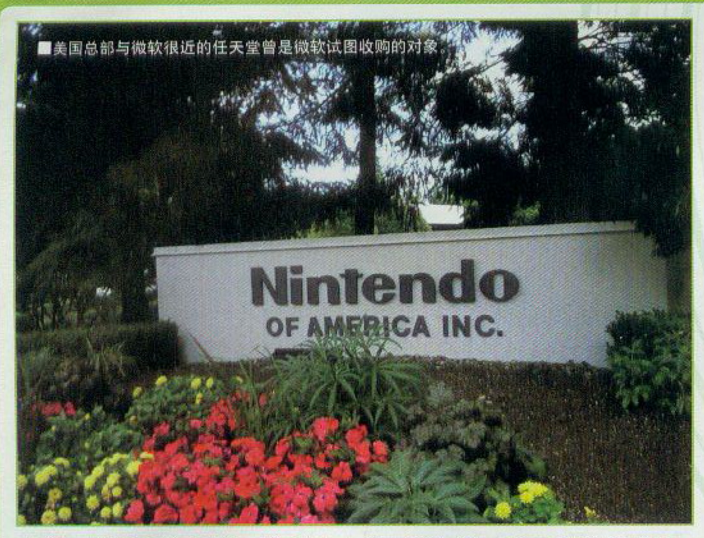
收购战

微软知道他的中途岛计划将会是一场漫长的战役，只不过这个曾被习惯性地称为IT业界豺狼的软件帝国仍然迫切地想要结束战斗，用资本杠杆极速吞并以扩充实力是微软的惯有作风。这是一场与日本人的战争，微软首先要做的是将战火烧到日本人的家门口。1999年的游戏业界依然是日本人的天下，这个小小的岛国不仅占据了全球三分之一的市场份额，它的厂商创造了整个产业三分之二以上的产值，中途岛计划的首要目标就是要搞定日本的厂商。

微软为Xbox的整个生命周期准备了33亿美元的预算，其中10亿美元是为Xbox创造强大游戏阵容的战略性投资。1999年是日本游戏业走向下坡路的开始，大多数日本公司都很缺钱，微软揣着大把的绿色钞票，上下打量了日本的大小游戏厂商们。Square是被最早被微软盯上的发行商，两年前《最终幻想VII》为PS的胜利一锤定音，Square从此成为主机大战中的一面旗帜，而这面旗帜的股票市值只有25亿美元，这大约相当于那时微软一个季度的纯利润。为了买下Square，微软CEO史蒂夫·鲍尔默于1999年秋季亲自动身前往东京。

1999年是Square从中兴走向没落的开始，自从上一财年的《最终幻想VIII》之后，Square在1999财年几乎没有百万大作出现。另一方面，Square将其产品线拉得太长，各种游戏类型都有意插上一脚，员工数量激增，开支逐年增加。对于在这个时候找上门来的微软，Square并非毫不心动，但社长宫本雅史相信这只是Square短暂的调整期，未来Square将打造十个与《最终幻想》同等级的游戏系列，Square的价值至少是当前市值的2.5倍以上。对于史蒂夫·鲍尔默的收购提议，宫本雅史表示最多可以出让40%的股份，但微软要以相当于Square全部市值的价钱收购。傲慢的Square让脾气暴躁鲍尔默在谈判后大发雷霆，一位参与谈判的高层透露，在鲍尔默看来，Square的条件简直是"狮子大开口"。

微软不是付不起25亿美元，它需要的是完全控制权，只有这样才能确保万无一失。如果能一劳永逸地确保其控制数字家庭的战略计划，即便是当时市值250



■美国总部与微软很近的任天堂曾是微软试图收购的对象

亿美元的任天堂，微软同样有把握将其拿下。美国任天堂总部位于华盛顿雷蒙德，与微软总部仅一街之隔。Xbox 业务总负责人瑞克·汤普森曾向比尔·盖茨提议收购任天堂。当时 N64 在北美的销量曾数次反超 PS，任天堂几乎完全凭借自产自销的游戏维持 N64，在几乎众叛亲离的情况下依然保持良好的盈利。若微软收购了任天堂，就可以在一夜之间与索尼站在同一起跑线上，数字十年的计划将大大加快脚步。

山内溥对比尔·盖茨开出的诱人条件也曾心动，任天堂的统治地位早已被索尼夺走，在成年玩家市场上完全看不到打败索尼的希望，如果能借助微软的力量，加上任天堂在低龄市场上的绝对优势，或许可以重建任天堂帝国。带着各自的目标，任天堂与微软之间进行了六、七次谈判，整个冬季期间一直在探讨二者合并的可能性。谈判的焦点并非收购价格，而是经营自主性。任天堂是一家独立经营了百余年的家族企业，半个世纪以来一直处于山内溥社长的独裁统治之下，个性专横的山内溥对于微软合并请求的首要条件就是保证任天堂经营的独立自主性，微软仅与其保持资本关联。微软不希望与任天堂当一对挂名夫妻，收购任天堂最大的目的就是利用其在游戏业内的雄厚根基发展其数字家庭计划，而任天堂正在开发中的 NGC 与微软的理念格格不入，任天堂对于网络毫无热情。微软的要求是任天堂必须放弃 NGC，转而与微软一起全力发展 Xbox。这是山内溥断然无法接受的。2000 年 1 月，任天堂与微软的谈判最终破局。

微软在与任天堂谈合并的同时也在左右开弓，已经在 DC 的合作上培养了感情的世嘉是微软又一个理想的收购对象。

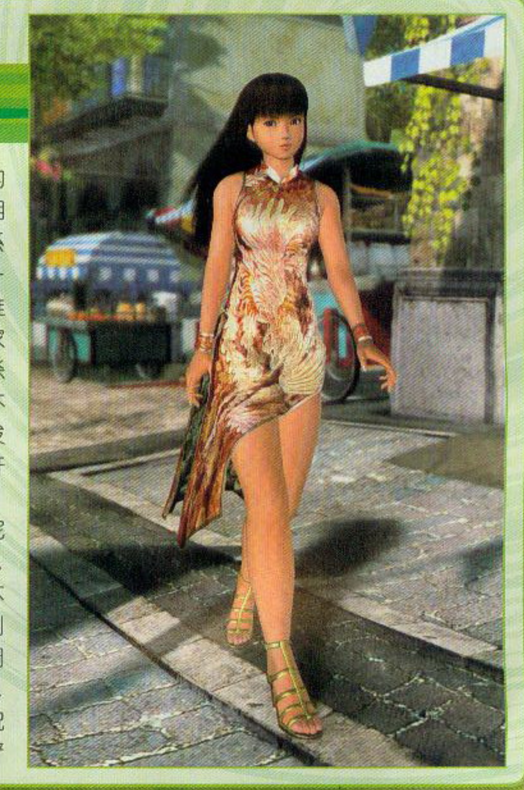
微软最早看上世嘉是 1998 年的事。世嘉曾计划与 Bandai 合并，却被中途悔婚，在合作开发 DC 时，微软向世嘉抛了媚眼，但当时世嘉一心放在 DC 的造势，对微软的求爱视而不见。直到 1999 年，双方才开始断断续续地进行了几次谈判。世嘉正处于巨额亏损状态，微软估计只要用 20 亿美元就可以将其占为己有。世嘉母公司 CSK 会长大川功也希望世嘉能有个好归宿助其摆脱困境。比尔·盖茨与大川功和世嘉社长入交昭一郎分别在东京和雷蒙德进行了几次谈判，双方谈判的焦点又一次落在了经营自主权这个话题上。微软只需要微软的游戏和开发人才，盖茨希望把世嘉仅有的这些财产全部挪到 Xbox 上，而世嘉仍然对未来充满希望，盼望微软与其合力打造 Dreamcast2 走出困境。70 多岁的大川功希望能在临死前看到世嘉用自己的主机实现复苏。在谈判之前，大川功与入交昭一郎甚至完全不知道微软正在研发一部自己的主机。2000 年初，与任天堂的谈判破局之后，微软与世嘉的谈判也走到了尽头。微软厌烦了这几家婆婆妈妈的日本游戏公司，放弃了在日本进行收购战的努力。

在收购之门被微软关上的同时，另外一扇大门面向全世界的独立游戏开发商大敞而开，微软开始培养自己的游戏开发力量，在准备资金收购中小型开发商的同时，也拨出大笔公关费用游说世界各地的第三方发行商。在 3 周之内，Xbox 项目组拜访了全球 40 多家发行商，欧美的厂商大多跃跃欲试，而日本的厂商依旧是扭捏不定，但微软至少已经摸清了他们的心理：在索尼一家独大的这几年里，日本的这些第三方所受待遇大不如前，这些表面上完全受制于索尼的第三方内心中强烈期盼能有一个实力强劲的竞争者打破垄断局面，让硬件商在势均力敌的竞争中重新对他们笑脸相迎。看似牢固的日本索尼阵营联盟实则危机四伏，人们都在静观局势以伺机而动。

珍珠港

在微软的游说过程中，日本的第三方们都盯紧了盖茨丰盈的钱包。绝大多数厂商要求微软提供足够令人心动的权利金条件，对日本人来说，这也是一种表示合作诚意与尊敬的表现。从任天堂 FC 时代的六大第三方特权阶级，到索尼 PS 时代的 Namco 和 Square，低权利金条件表示硬件商对软件商的重视程度。微软虽是游戏业里的雏鸟，却也不是傻子，软件的权利金收入是硬件商最终盈利的生命线，注定不可能给所有第三方都施予照顾，只有能促进主机销量的游戏可以享受特殊待遇。微软提出的合作方式是对达到一定投资级别的游戏提供宣传费，或者对这些游戏实施与主机“同捆”的广告策略，即在 Xbox 的大规模主机广告攻势中对这些重点游戏免费宣传。为了刺激第三方为 Xbox 打造大作的动力，微软还出台了销量奖励制度，游戏销量达到特定水平，微软就会向该厂商提供一定金额的奖励。但日本公司作风保守，不像欧美同行般容易说服。日企的公关远比欧美复杂，尤其是在各方利益互相制衡的游戏业，从企业层面到私人层面，关系错综复杂，虽然大多数第三方都渴望打破一家独大的业界局势，但枪打出头鸟的道理谁都懂，在其他厂商都按兵不动之时，任何一家厂商表现得过于积极，也许就会成为索尼杀鸡儆猴的对象，日本游戏业是索尼的天下，不仅有权利金这种实用工具，还控制了多数发行商的经销渠道，谁也不会拿自己的饭碗开玩笑。

微软早已见识了日本第三方们对索尼的畏惧。2000 年 3 月的东京游戏展结束后，Xbox 团队邀请 Square 社长铃木尚到六本木酒吧街消遣，到了深夜 11 点，有人恶作剧地拨通了久多良木健的电话，语气中颇有调侃成分地询问久多良木健对 Xbox 的看法，久多良木健很有礼貌地向 Xbox 团队表示祝贺，这时站在一旁的铃木尚铁青着脸，神态严



肃地要求 Xbox 团队绝对不要向久多良木健透露他与他们会过面。Xbox 缔造者之一巴赫斯说："日本人总是极为敏感，他们与索尼的关系就像反垄断案中坊间传闻的微软与 Windows 开发商之间的关系一样恶劣。我们听说索尼会对不忠诚的游戏开发商施以报复，日本的发行商常常担心他们自己当了出头鸟。"

在保守的日本第三方中，也有个别叛逆先锋。生性风流的 Capcom 可能是日本最不怕得罪硬件商的第三方，墙头草的称号绝非浪得虚名，而且在 Capcom 还有一位全日本的制作人中最著名的反索尼分子——三上真司。为 DC 献上了《生化危机 代号维罗尼卡》后，三上真司希望今后能让该系列彻底告别索尼。2000 年 12 月的一个高层会议中，三上真司与宫本茂、久多良木健和巴赫斯进行了一场面对面的交流，会议过程中竟发生激烈争执，三上真司与久多良木健闹翻，Xbox 团队的理念也无法获得他的认同，《生化危机》最终花落 NGC。事后巴赫斯曾派日本的 Xbox 最高决策层前往 Capcom 补救，但 Capcom 已经对微软失去信念。

无视索尼绝对权威的还有世嘉。自从与微软的合并谈判破局后，世嘉已经在考虑退出硬件市场的可能性。统领美国世嘉的彼得·摩尔强烈提议放弃 DC 专攻软件市场。2000 年秋，世嘉悄悄地收到了首批 PS2 开发机，同时也开始联络微软和任天堂。2001 年 3 月，比尔·盖茨出现在东京游戏展的基调演讲中，此行的目的是向日本第三方证明微软对游戏事业的决心，表明整个微软集团都将对此全力支持。比尔·盖茨宣布微软已经与日本最大的电信公司 NTT 合作，将为日本 Xbox 架设网络服务。刚刚决定退出硬件市场的世嘉宣布全力支持微软，11 款 Xbox 游戏正在开发中。

两个月后的 E3 展中，微软展出了一款来自日本的真正的重量级游戏。《死或生 3》是 E3 2001 最轰动的游戏之一，被不少媒体评为当届 E3 画面最强的游戏，制作人板垣伴信从这届展会开始以其鬼斧神工的相貌成为了业界名人。板垣伴信与三上真司一样，是日本游戏业界的叛逆者，其大胆作风与谨言慎行的绝大多数日本同行恰恰相反。"Xbox 之父"布莱克利是"《死或生》系列"的铁杆支持者，2000 年初微软在日本拜访各大发行商时，布莱克利带着几个 Xbox 的技术演示片兴致勃勃地找到了板垣伴信。看完演示后，板垣伴信爽快地答应了布莱克利，"只要 Xbox 有这样的性能，我就为它制作《死活生 3》！"布莱克利还是第一次遇到这么痛快的日本制作人，从会议室出来后，他兴奋地拥抱了与他一起做演示的一位同事。这是他们在日本取得的第一个重大胜利。Tecmo 在日本的第三方中只是个小字辈，从未受到索尼的优待。高傲的板垣伴信在微软那里受到了前所未有的尊敬，他甚至邀请布莱克利到自己家中共进晚餐，这是连板垣伴信在 Tecmo 的好友们也甚少得到的待遇。最后，板垣伴信对 Xbox 的机能非常满意，他答应说服 Tecmo 社长让《死或生 3》成为 Xbox 的首发独占游戏。

2002 年 2 月 22 日，Xbox 在大规模的造势活动中于日本首发，比尔·盖茨亲临涩谷首卖现场。日本游戏业界将此机形象的称呼为"黑船"，寓指 1853 年停泊在江户湾的黑色外轮，日本的第三方们都在观望着 Xbox 如何让日本游戏业界开放门户。然而被微软寄望成为"中途岛"的 Xbox 却成为了"珍珠港"，比尔·盖茨的亲自叫卖也没能给 Xbox 带来多少好运，话题性终究比不过游戏性，Xbox 的首发游戏阵容比起强作如林的 PS2 实在太过逊色，在日本各游戏店的仓库和展示区里，Xbox 堆积如山。随着而来的光碟划伤事件更是让起步不顺的 Xbox 雪上加霜，在对产品质量要求严格的日本消费者心目中留下极其恶劣的印象。

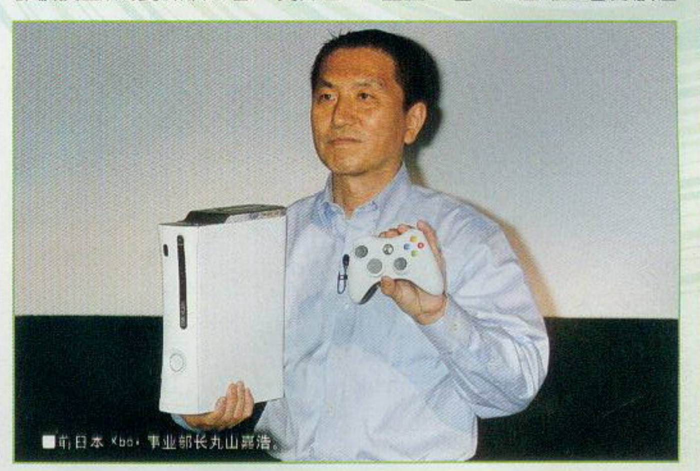
滑铁卢

2001 年 11 月，首任日本 Xbox 事业部长大浦博久告诉人们："我们已经有 80 家公司签约为日本开发游戏，共有 150 款游戏正在开发中。自从我们决定进入游戏市场，就已经准备好在未来的某个时候成为业界第一。"

这个数字游戏无法掩盖 Xbox 在日本游戏匮乏的苍白事实，真正的一线日本厂商仍在观望，Xbox 上的日系游戏大多是二三线作品，这与微软"先撬开核心玩家市场，再开拓业余玩家"的市场策略背道而驰，铁杆玩家需要的是精品，而 Xbox 暂时欠奉。大浦博久是日本微软的元老，1983 年即加入美国微软总部，那是微软在美国上市之前，总员工不到 300 人。随后大浦博久被调到日本微软，与西和彦、古川、成毛、阿多等日本微软的灵魂人物一起为微软打下了在日本的江山，大浦博久担任的是人事部长，后来微软的众多高层就是由他招募和培养的人才。微软提出数字十年计划后，大浦博久负责微软的各种新产品业务，于 2000 年 3 月成为首任日本 Xbox 事业部长，这也是微软重视日本市场的表现。大浦博久上任后，利用其在 IT 业界的显赫影响力大肆挖角，他挖走了原 SCE 常务董事宫田敏幸担任软件部门统括部长，挖走了任天堂公关主管本好尾担任宣传部长，另外还挖走了《最终幻想 VII》、《最终幻想 IX》等作的主力开发人员川井博司率领其新作开发团队。但拓展日本游戏业之艰难是大浦博久远远没有预料到的，Xbox 最终成了他的滑铁卢。2002 年 11 月，由于 Xbox 事业不振，大浦博久被调往美国协助 J·艾拉德和罗比·巴赫等高层，实则相当于贬职。美国微软总部派来帕·西恩暂代 Xbox 事业部长。

2003 年 3 月 20 日，Xbox 事业部的 200 多名职员聚集在东京杉井区代田桥办公楼的一楼大厅，他们神情紧张地揣测即将发表的声明。果然西恩给他们带来了一个坏消息："由于 Xbox 销售形势极为严峻，很遗憾我们要开始进行裁员，请大家都去查看一下自己的电子邮箱，请按照人事部发出的辞退信行事。"这一天，共有 34 名员工收到了辞退信，他们遭到了保安的贴身监视，上个洗手间也要有保安陪同，一位职员说："他们简直把我们当成了罪犯。"

此次裁员的手法和姿态都颇具美式企业的冷酷性，从其他日本游戏公司跳过来的一些员工大为心寒："原来外资企业是这么裁员的！"在这场大裁员中，很多高层都被换血，跳到微软后曾一度抨击 PS2 游戏难以开发的宫田敏幸也遭到解雇。此事让微软被日本的游戏开发人员们列入了求职黑名单，为 Xbox 事业部日后的人才积累造成难以弥补的损失。日本微软社长阿多亲市曾对此冷酷作风表示强烈不满，提出"在日本应按照符合日本国情的办事方式"，但最后的结果是阿多本人也在这场大换血中愤然离去，一位知情人士说："阿多已经对日本微软的发展前途感到绝望。"对此事日经 BP 社曾有一篇社论如此评价美国企业："当一直面带笑容持放任


■前日本 Xbox 事业部长丸山嘉浩。

主义态度的美国总部一夜之间变成一副暴戾的支配者表情时，企业的向心力也许会跟着迅速严峻起来。”

2003 年后，Xbox 在日本已彻底死亡，日本第三方对 Xbox 的态度从观望改为完全视而不见，对日本市场数亿美元的投资换来的是几乎可以忽略的市场份额，以及玩家对 Xbox 品牌“没游戏可玩”的印象，对未来的发展没有留下任何遗产。

在微软总部向日本派驻的一些高层中，A.J. 雷德默对日本游戏市场的了解最为透彻。即使是在 2002 ~ 2003 年间 Xbox 最困难的时候，雷德默依然没有放弃对日本第三方们的游说。由于 Xbox 的开场一团糟，第三方更不敢轻举妄动，这段时期雷德默与日本第三方的秘密会面都被作为公司的高层机密。2003 年日本 Xbox 事业部的结构大调整造成了矫枉过正的后果，Xbox 在日本已然无力回天，雷德默开始将目光转向正在研发中的 X360，新一轮的游说工作再次开始，这次他的目标更集中——“缺乏角色扮演游戏”是日本玩家对 Xbox 最不满的地方，雷德默希望为 X360 准备一大批的高质量角色扮演游戏。与此同时，出身自世嘉的彼得·摩尔掌管了 Xbox 的游戏发行事务，他将日本市场的重要性提升到新的高度，他提出的想法与雷德默相同：要打开日本市场必须要有角色扮演游戏。

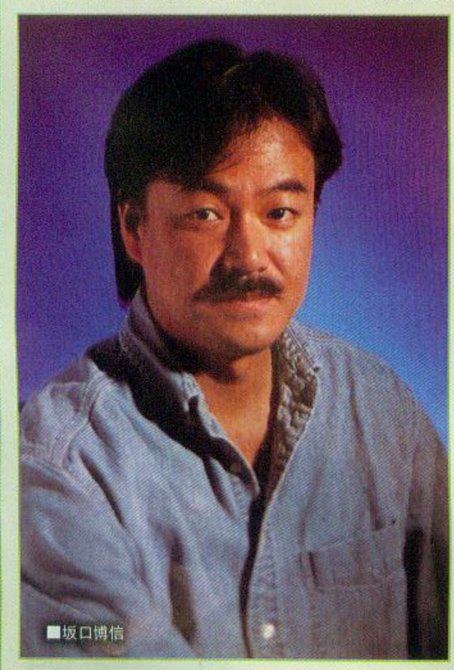
以角色扮演游戏开发者为主要目标的公关战开始启动，Square Enix 再次成为微软的主攻对象，公关的第一步就是挖走了 Square Enix 美国分公司副社长兼首席运营官丸山嘉浩。2003 年 10 月，丸山嘉浩成为新一任日本 Xbox 事业部长。丸山嘉浩充满冒险家精神，在早稻田大学攻读经济学时狂热迷恋漂流，大学时代曾到加拿大留学一年，其中竟有 4 个月是跑到北极圈探险，曾与知名冒险家植村直己一起生活了一个月。毕业后，丸山嘉浩曾在三菱商事等金融集团担任经营顾问，后来成为 Square 美国分公司副社长，为日式角色扮演游戏在美国的流行做出了突出贡献。Square 能够与迪士尼合作开发《王国之心》就是由他在背后穿针引线。成为 Xbox 事业部长后，丸山嘉浩制定了一份提高日本市场份额的长期计划，这份计划与美国总部启动的“阿特拉斯计划”不谋而合。

阿特拉斯计划是一项全球高度统一的宣传计划，描述了品牌方针的细节、产品定位、销售计划、配件展望等各方面的开展原则。微软为未来十年的 Xbox 整体计划制定了 170 亿美元的总预算，雷德默希望将其中的四分之一投入到日本，其中很大一部分会被用于为 X360 争取角色扮演游戏。利用丸山嘉浩在日本业界的关系网络，初步提出的合作对象包括《最终幻想》之父”坂口博信、tri-Ace 社长五反田义治、《龙珠》作者鸟山明、原 Capcom 软件开发最高统帅冈本吉起以及前世嘉著名制作人水口哲也。这项提议获得了绝大多数人的支持，史蒂夫·鲍尔默亲自批准了向日本市场注资的计划。

游说者

一场比 Xbox 时代更为激烈的第三方游说攻势开始在日本展开，彼得·摩尔与微软副总裁罗比·巴赫亲自前往日本进行了 5 次马拉松式“巡回游说”，辗转于各第三方的总部，向他们力陈 X360 与 Xbox 的不同，用更加优惠的条件表明微软的诚意。

日本第三方对微软的态度依然谨慎，但这次微软找到了一个很好的突破口。2002 ~ 2004 年间，日本游戏制作人“出走”事件屡有发生，制作人与管理层之间似乎有着永远无法调和的矛盾，为了追求绝对自由的游戏开发环境，众多制作人纷纷另起炉灶。微软发现与这些制作人打交道比管理着大发行商的那些纯粹的商人容易许多，只要为其提供资金与资源，就可以很容易地使其成为微软的“自己人”。


■坂口博信

渴望着角色扮演游戏的微软最期待的制作人当属坂口博信。丸山嘉浩以老同事的身分数次拜访家住夏威夷的坂口博信，彼得·摩尔和雷德默也频频登门拜访。微软的诚意可昭日月，为了给坂口博信营造熟悉的工作环境，微软从 Square Enix 挖来了他的大批旧部属，准备为坂口博信打造一个小型的 SE。

微软的出现正是时候。坂口博信离开 Square 后，过了一年的悠闲生活，到了第二年他开始闷得发慌，他自称：“没有了创造性，我的生活将永远得不到满足。”微软给了他一个重拾创造力的机会，微软在东京的开发部共有 200 多人供其差遣，微软愿意为其提供与《最终幻想》同等级的游戏开发项目经费。喜欢冲浪的坂口博信将人生的机遇比作浪潮，浪来之时自当驾驭潮头，微软为坂口博信带来一道无法抗拒的大浪，他选择迎头而上。坂口博信复出后成为微软的又一个说客，利用其业界人脉为微软四处挖角，植松伸夫等昔日好友纷纷声援。

《蓝龙》与《失落的奥德赛》标志着 X360 的日本战略将以角色扮演游戏为主打，这两款游戏相当于微软的《DQ》和《FF》。微软虽无地利之势，但天时与人和皆具，PS3 动作迟缓，一时半会难以拿出工程浩大的角色扮演游戏大作，微软要在这个角色扮演游戏的真空期里扭转人们对 Xbox 留下的负面印象，让 X360 成为次世代角色扮演游戏的不二之选。

“只有在日本市场取胜才能最终赢得次世代战争！”这是丸山嘉浩在某个新闻发布会中的宣言。微软的游戏开发团队规模远远不及索尼和任天堂，但在日本的角色扮演游戏投资上从不吝惜，《蓝龙》的投资规模远高于《战争机器》，而微软为该作定下的目标只不过是 25 万套，这是微软综合分析了日本游戏市场格局后作出的理性预期，反映了微软对于日本市场循序渐进的健康心态。角色扮演游戏是最费钱的游戏类型，原创角色扮演游戏品牌更是完全用钱堆集而成，除了 SE 和 NBGI 外，日本绝大多数第三方都只能对这种游戏类型望而兴叹，而即便是以 SE 的实力，十年来也只不过打造出《王国之心》这个真正强有力的原创品牌，同时还要仰赖迪士尼巨星们的倾巢而出。但角色扮演游戏同时也是生命力最持久的游戏，一旦建立起扎实的根基，足可泽披后世，《FF》与《DQ》都是历经 20 余载依然光辉夺目，即使被复刻无数次仍然有人一次又一次重温经典。微软对角色扮演游戏也是抱着长期投资的心理。当然，要确保系列影响力呈递增之势，首先要确保其质量，微软需要全日本最有实力的角色扮演游戏开发者。

在放手压注于坂口博信的同时，微软也在向日本最著名的几个角色扮演游戏开发团队大献殷勤。摩德与 tri-Ace 社长五反田义治相识已久，私底下经常来往，但 tri-Ace 是 SE 的签约开发商，考虑到 SE 与索尼的微妙关系，五反田义治与摩德之间的友好关系直到 2005 年 4 月才向外界公开，而在此之前，五反田义治早已私底下答应为 X360 开发角色扮演游戏。对 SE 来说，由 tri-Ace 出面为微软开发游戏正是在业界局势不明朗之际的最佳选择，SE 与 tri-Ace 之间毕竟只是代理发行关系，虽然其总部位于原 Enix 总部大楼内，但与现在的 SE 之间并无资本关系，这不仅可以绕过某些合同约束，它日若功败垂成，待索尼秋后算账之时，也可有周旋余地。

在发行商与硬件商之间关系微妙的日本游戏业界，通过利



■《星之海洋 4》代表了 SE 对 X360 的全力支持。

益连成一体的“关系会社”变相支持其他厂商是常见的手段。Square 曾委派其名制作人河津秋敏与任天堂合作成立 Game Designer Studio，借此重返任天堂怀抱，为 GBA 开发了众多大作，之后势头看好，便扯下这层面纱，正大光明地为任天堂开发游戏。对于诚心寻求合作的微软，SE 再次采用了同样的手段。2005 年 4 月，微软透露了 X360 在日本的初步计划，透露其已获得 tri-Ace 的支持。五反田义治对微软全情投入，决定将构思 8 年的一个角色扮演游戏开发草案献给 X360，这款游戏就是《无尽的未知》，微软将其奉为上宾，投入大量技术支持，tri-Ace 因而站在了日本角色扮演游戏的技术前沿。

微软看中的另外一个角色扮演游戏名门是 NBGI，虽然它没有《FF》、《DQ》这样的王牌，但创作力旺盛，游戏开发速度快，可以较为迅速地看到成果。Namco 进入 21 世纪后，业绩每况愈下，对于这位 PS 时代最忠心的盟友，索尼不再像当初般关爱有加，Namco 开始意识到游戏产业一家独大的负面影响。2001 年，Namco 尝试性的与世嘉和任天堂合作开发了 NGC 的互换街机基板，此后又通过其子公司 Monolith 为 NGC 开发了《霸天开拓史》，进一步明确了通过子公司进行跨平台发展的策略。对于微软的邀请，Namco 的反应出乎意料地殷勤，神速地开发了 X360 日本首发独占游戏《山脊赛车 6》。在此过程中 Namco 与 Bandai 合并，游戏部门成为了 NBGI，原 Bandai 社长里见治进一步推行跨平台策略，对《山脊赛车 6》提出了日本国内销量 50 万套的雄伟目标，结果全球销量不到 20 万。为了挽救 NBGI 对 X360 的信心，微软向其提供了大笔开发赞助费，五反田义治也成为微软的说客。

五反田义治与 Namco 的关系亲密，他与 tri-Crescendo 创始人初芝弘也都是出身自 Telenet 旗下的狼组，即“《传说》系列”的原开发商。1995 年 3 月五反田义治、初芝弘也和则本真树共同创办了 tri-Ace，1999 年初芝弘也退出 tri-Ace 另行创办了 tri-Crescendo，此后与 tri-Ace 紧密合作，负责了《女神侧身像》、《星之海洋》等游戏系列的音乐制作。在五反田义治的撮合下，初芝弘也决定将其酝酿了 5 年的《信赖铃音》托付于 X360，这也成为 tri-Crescendo 首款独立开发的游戏。虽然在日本国内销量不到 10 万，《信赖铃音》的美版销量达到了 17 万套，X360 游戏在美国的销售潜力正是 NBGI 大为心动的原因，《高达无双》就是因为同样的理由而跨平台到 X360 上，并于美国完成了 21 万套的销量。事先被大多数人唱衰的《皇牌空战 6》美日总销量也达到了 50 万套。NBGI 对 X360 的全力拥护总算陆陆续续的小有斩获，本不抱太大期望的纯日本向游戏《偶像大师》也通过下载内容净赚 3 亿日元，在全球 Xbox LIVE 卖场中排名前三，成为 X360 吸引日本御宅族的神兵利器。

新航程

由于日本玩家对 Xbox 留下的恶劣印象未消，X360 2005 年末于日本上市后销量尚且不如 Xbox，X360 在日本游戏店头堆积如山的画面在欧美网站广为流传，与美国的缺货危机相映成趣。2006 年 2 月，曾高呼 X360 日本必胜的丸山嘉浩黯然下台，由市场部主管泉水敬接替其职。泉水敬上台后的第二周就在东京召开了一个声势浩大的发布会，邀请众多业内名流出席，会上播放了 15 款新作预告片。预告片结束后，灯光亮起，泉水敬发表了一番与丸山嘉浩一模一样的言论：“我们已经无数次地强调，微软的主机只有在日本获得成功才能真正获胜。我的职责就是令此目标实现。”

在这场会议中，机灵的记者们还打听到了一个消息：泉水敬故作神秘地告诉他们，微软手头上有一些不便透露的计划，一旦公开将会震惊整个日本游戏业界！这些令日本业界震惊的游戏直到两年后才陆续公开，《星海》与《传说》这两个颇有渊源的系列携手登向 X360。以五反田义治与微软的关系，《星海 4》投靠 X360 完全是水到渠成，而《传说》组与五反田义治之间千丝万缕的关系以及 NBGI 对 X360 的义无反顾也注定了《薄暮传说》的归宿。过去数年间的公关努力总算开花结果，微软秘密筹划多年的索尼阵营瓦解计划大白于天下，这是 X360 得之不易的一次战略性胜利。

泉水敬当上 Xbox 日本事业部长时，等待他的是一片质疑声。X360 在日本的开局不利，之后就步入了 Xbox 的老路，玩家与零售商都担忧发行商会放弃 X360，形成主机销量与游戏数量螺旋式下降的恶性循环。2006 年年末商战期间，微软投入的“do！do！do”宣传计划惨遭失败，《战争机器》等游戏的广告被传为笑柄，连坂口博信都忍不住公开抨击微软市场部的无能。PS3 上市后，X360 销量应声直线下跌，在每年最重要的 11～12 月黄金商季期间周销量竟不足 5000 台。这对于第三方的信心是一次灾难性的打击。

X360 在日本的幸运之处在于它有一个比自己更倒霉的对手。PS3 在首发的热浪过后进入了漫长的冰河期，硬件成本危机让索尼自顾不暇，对第三方不闻不问，而开发 PS3 游戏的高难度、高成本和高风险让第三方更加裹足不前，给微软造成了绝佳的可乘之机。微软以良好的开发环境、资金援助以及强势的北美市场为诱饵，对于彷徨中的日本第三方确实是一个可暂避风雨的避难所。

“X360 是一台值得信赖的主机，我们希望日本玩家都能意识到这一点。”X360 的日本 RPG 发布会后，泉水敬提出了“平台的信用”这一新概念，所谓“信用”就是要保证所有购买了 X360 的玩家总是有高质量的游戏可玩。微软联合第三方重金打造的这批 RPG 大作也许仍然无法完全扭转 X360 在日本的颓势，但微软希望所有 X360 用户都能对其游戏感到满意。立足 RPG，以用户满足度为目标的新一轮战略已经开始，虽然前路漫长，微软希望能从此走向软件质量与硬件销量互相推进的良性循环的道路。

春秋战国时期，越王勾践欲灭吴，谋臣文种献计曰：“今王志在报吴，必先投其所好，然后得制其命。”微软在日本屈膝逢迎已久，最后能否“得制其命”还要看能否继续“投其所好”，勾践灭吴尚且卧薪尝胆 20 年，微软的日本战略同样来日方长。



■现任日本 Xbox 事业部长泉水敬。

X360东方魅力大扫描

——解析微软的“东京攻略”

3年前，前微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔：“日本是游戏产业的摇篮，是无数顶尖创意人才的家园，Xbox在这个地区做大做强至关重要。日本市场对于第一方和第三方游戏开发来说都有着极高的优先度。在未来的12～18个月内，我本人最重要的事就是确保日本开发商们都成为我们的合作伙伴。微软正在进行非常重大的举措，将会在很长一段时间内震惊整个世界。这是一次战略性投资，将会在未来获得回报。”

在过去的7年时间里，微软在日本发动了各种攻势，有勾引第三方的金钱攻势，有吸引玩家眼球的美女攻势，也有对日本至关重要的RPG攻势。虽然到目前为止，微软依然没有在日本市场上看到回报，在日本已经烧掉了无数的金钱，X360依旧没有回暖的趋势，但彼得·摩尔所指出的结盟所有日本开发商这一点至少已经实现。如今日本第三方对X360的支持甚至超越PS3，而只要有他们的支持，微软就可以在日系作品上不再有缺憾，全世界喜欢日系作品的玩家总是会慢慢改变对X360的印象。这是一个漫长的过程，但微软有的是耐心。

文 清国倾城 美编 木仙

美女攻势

游戏是以男性为主的娱乐消费产品，特别是Xbox及X360，更是主要瞄准了18～35岁的男性青年，对于这个消费群体来说，游戏的魅力固然是大，但美女的诱惑更大。让玩家的肾上腺素与荷尔蒙一起极速分泌，自然有助于引诱其心甘情愿且迫不及待的掏腰包。

以美女为宣传噱头对玩家而言永远都是奏效的，君不见在各种游戏展会中，Showgirl从来都是大亮点，甚至在很多媒体看来，Showgirl的魅力比游戏本身还大。在亚洲国家，这更是一个铁则，任何一个关注过Chinajoy的玩家想必都早已注意到各种游戏网站对展会的报道中，展会MM的报道版面远远超过了游戏本身，游戏模特成为继车模之后又一个炙手可热的话题。

作为亚洲诸多游戏展之首，东京游戏展当然也是各路美女的天下。微软这家洋厂商老早就注意到这一点，当Xbox在日本上市之前，微软就已经大打美女牌，微软展台的Showgirl素质一直是冠绝群雌，这一传统至今依然保留。

TGS:微软的美女秀场

微软出席的第一届TGS游戏展是2000年3月举办的“TGS 2000 春”，不过当时Xbox并未正式公开，因此微软的参展只不过是表个态，说明软件业老大现在正式进入游戏业了，同时利用这个展会的契机与第三方们加强交流。到了2001年3月的“TGS 2001 春”，随着Xbox的正式公开，微软开始大规模参展，连比尔·盖茨都亲临会场并发表了基调演讲。演讲结束之后，盖茨在微软副总裁罗比·巴赫的陪同下参观TGS的各个展台，看到展台上搔首弄姿的MM们，盖茨好奇地问在微软展台是不是也有这些小姐，巴赫小窘了一下，因为他也还没看过微软展台，他说大概没有吧！然后盖茨来到了微软展台，这时展台上一大堆的MM们向他们问好，她们抓着钢管扭腰晃臀，就像是脱衣舞女一样。盖茨对身边的巴赫说：“我们的展出策略变得可真够快的哈！”从这届展会开始，微软的性感美女就成了TGS的一道固定的风景线。

TGS 2001 春 钢管舞的冲击



作为Xbox在日本的首次公开展示，微软当然不含糊，日本微软方面的组织者为了吸引人气而搞来了大批穿着黑色皮质紧身衣的Showgirl大跳钢管舞，表演的最后还通过钢缆将美女们吊到半空中表演空中大回转。当时台下可谓人潮涌动，高潮处人们都屏住了呼吸。

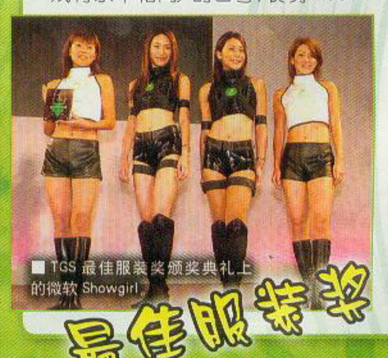
TGS 2001 秋



■比尔·盖茨与世嘉众高层共同登台。

继春季展会后，秋季TGS比尔·盖茨再次登场，再度成为本届TGS最大的看点之一。这次比尔·盖茨是在展会的最后一天光临世嘉和微软展台，并且与世嘉的COO香山哲以及《索尼克》制作人中裕司亲切握手，表明了微软与世嘉之间密切的合作关系。这届展会中微软宣布Xbox日版将于2002年2月22日发售，同时打出了“GAMES WILL NEVER BE THE SAME”（游戏将永不相同）的口号，表明Xbox改变业界的决心。

这一届TGS中，微软的Showgirl也相当值得关注，服装仍是以黑色为基调，特别之处在于上衣设计成Xbox外壳的造型，中间的绿色X标志闪闪发亮。如此创意与视觉效果俱佳的服装设计获得了观众的一致认可，在当届TGS举办的“最佳服装评选”中，通过观众的投票，微软的Showgirl服装脱颖而出赢得了大奖。而且这次微软在Showgirl的阵容配置上绝对是下了血本，由于是Xbox首次以试玩形态展出，微软请了100名Showgirl贴身陪同观众试玩体验，被日本媒体赞为“游戏展会史上最大规模的展台”。单是凭借强大的Showgirl阵容就已经让微软出尽了风头，经常可以听到观众赞叹：“不愧是财大气粗的微软呀！”



■TGS最佳服装奖颁奖典礼上的微软Showgirl

最佳服装奖

TGS 2002

由于 Xbox 在日本人气低迷，日本 Xbox 事业部本身也是麻烦不断，这届 TGS 中微软展台比上一届小了许多，连 Showgirl 的质量都差了一大截。但是在这届 TGS 中，微软仍然有美女牌：这次的美女主打是在展会中首次公开的人工美少女育成游戏《N.U.D.E.》，现场展出了游戏中人工美少女的等身大小模型，非常令人关注。



TGS 2003 美女的海洋


■一字排开的 Xbox Girl 们令全场为之瞩目。

Xbox Girl 仍然是像往年一样穿着皮质黑色贴身超短裤，服装布料更为精简，令观众心情大好。当届展会宣传要点是 Xbox LIVE，包括有《铁骑大战》、《DOA Online》等，后来胎死腹中的《真幻想生活 Online》最受关注。

■《真幻想生活 Online》的性感 Showgirl 们笑眯眯地恭迎观众进行游戏的试玩体验。

在上一届的暂时低落之后，这届展会中微软重新恢复了阔绰的本色，Showgirl 数量相当惊人，而且在每天展会结束时，这些 Showgirl 们就会站成一排，向观众们致礼，美女们的海洋蔚为壮观，堪称当届 TGS 最大亮点之一。而且这些

TGS 2004 LIVE美女

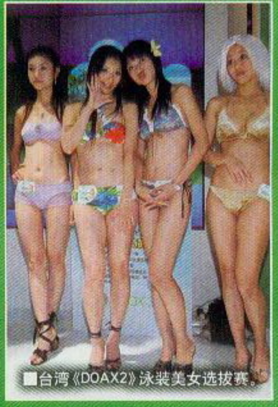

■毕竟是微软的展台，MM 的水准还是不错的，泳装式 Xbox LIVE 服装也充满创意。

2004 年 Xbox 的状态相当不错，在北美周销量数次超越了 PS2，而且《光环 2》也预计将掀起风暴。虽然日本市场比往日更加低迷，但 Xbox LIVE 的发展相当顺利，微软还为日本市场专门设计了一套 Video Chat 语音聊天系统，连 Showgirl 也穿上了 LIVE 主题的服装。只是针对日本本土的游戏越发单薄，微软展台只能以《光环 2》充场面，想看美女的观众也请绕道而行，Tecmo 展台围绕《死或生 Ultimate》的演出远比微软展台精彩。

X360 的亚洲美女

除日本外，在亚洲其他国家和地区，微软也一直在打美女牌，其中重视美女经济的韩国自然也是搞得有声有色。与中国一样，韩国的盗版也十分猖獗，商家也表示销售 X360 利润很低，不大愿意进货。微软在韩国的 X360 宣传规模不大，但在美女上的投资一点也不含糊。不管游戏是否与美女有关，都会找来身材与脸蛋均无可挑剔的极品美女。此外微软还向韩国的政治人物下手，比尔·盖茨曾经向韩国总统李明博赠送了韩国传统工艺珍珠母装饰的 XB360 精英版主机。

在香港，微软也请来了 Twins、郑希怡等为 X360 代言，不仅出席了 X360 的香港首发，还在此后的 LIVE 摄像头等后续产品宣传中频繁露面。台湾的 X360 美女促销活动屡见不鲜，主要走的是亲民路线，曾经为了宣传《宝贝万岁》而举办了"X360 最萌美少女"评选活动，《DOAX2》的宣传则是找来 40 多名美少女进行泳装美女选拔赛。


■台湾《DOAX2》泳装美女选拔赛。


■台湾"X360 最萌美少女"评选活动。


■波涛汹涌的韩国《DOAX2》美女代言。


■Twins 出席于香港动漫节举行的"X360 游戏武道馆之 Twins 斗一番"活动，现场进行了《死或生 4》的格斗大赛，香港八卦媒体遂以"Twins 为 X360 大打出手"进行报道。


■即使是《光环 3》这种游戏也要邀美女出马。


■左边这位《世界街头赛车 4》韩国模特可谓天使脸蛋魔鬼身材的完美诠释。

小秘闻 微软的美女公关

微软不仅通过游戏展会的美女们诱惑玩家和媒体，同时也向游戏制作人们进行美女外交。据说每次在各种游戏展会后，微软经常带一些名制作人到各种艳舞酒吧里消遣，而且在这些场所经常一掷千金，出手十分阔绰。比如在 E3 2000 开展之前，微软就带着 60 多名日本游戏制作人到洛杉矶著名的午夜俱乐部"Club Cha Cha"，这些制作人和坐台小姐们一起光是喝酒就喝掉了 3 万美元，当晚喝掉的最贵的一瓶酒是 3000 美元的红酒之王帕图斯，最便宜的是 80 美元一瓶的芝华士。说到这里，有人可能已经想到板垣伴信了，以此人的个性想必也是常常出入此种场合吧！如果说微软是用美女攻势拉拢了板垣伴信，估计多数玩家都不会反对……

TGS 2005 从黑到白


■随着主题由黑变白，MM们的装束风格也从性感变为清秀。

从TGS 2005开始，微软完全放弃了Xbox，全面进入到X360时代，showgirl们的服装也相应地从黑色变为了白色。X360展出的试玩机有80多台，堪称壮观。而且微软非常重视次世代的高清家庭体验，因此设置了不少以家中客厅环境为主题的体验区，由MM手把手教观众玩X360，有时温柔的MM们还会跪式服务，真是有宾至如归的感觉。展台外延的MM们都挎着小竹篮，给人以邻家女孩般的亲切感觉，小竹篮里放的当然是分发给观众的各种资料。

TGS 2006 蓝龙与人龙

本届展会微软全力主打坂口博信、鸟山明携手的角色扮演游戏巨作《蓝龙》，微软的摊位上也到处都在发放《蓝龙》的大纸袋，排队试玩的玩家可谓人山人海，微软参加了这么多年的TGS，也没有受到过这么热烈的待遇。

一边是排队试玩《蓝龙》的人龙，另外一边则是MM们的人龙。在微软的展台外围，有时候会集结全部展台MM排成一行，专门谋杀记者的菲林，那阵势绝对是令人眼前一亮，也可算是微软在展会上小小的宣威行动。看看围得里三层外三层的记者争先恐后的狂按快门，就可以知道美女对于一个展台的意义了。



脱裤魔的波涛

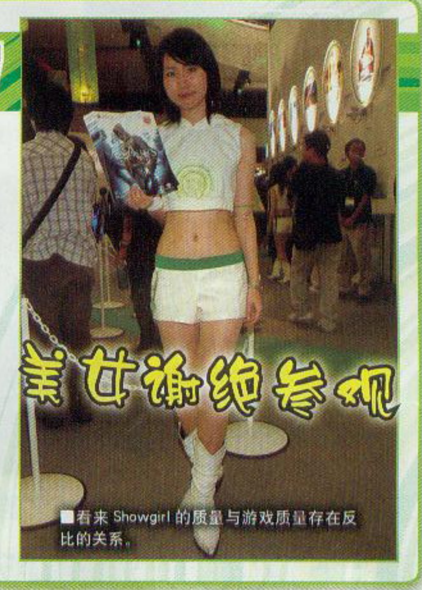
自从《死或生》走红，板垣伴信在Tecmo的地位扶摇直上，曾以硬派动作游戏著称的Tecmo就成了"脱裤魔"，每逢各种展会必然波涛汹涌。由于这些"波涛"通常都是用于宣传《DOA》，因此Tecmo的美女攻势也和微软的形象融为一体，更加深了人们对于微软日本战略中美女战术的印象。从2001年秋季的东京游戏展开始，Tecmo的《DOA》相关展示活动就成为观众们翘首以待的好去处。以美女的波涛吸引眼球的展出策略早已成为Tecmo的习惯，就算没有《DOA》新作的时期，Tecmo也肯定会拉来一群MM在舞台上表演性感舞姿。在TGS 2007中，Tecmo就请来了一群美女，穿着露出度极高的服装在舞台上玉体横陈，这时总会有大批观众和记者从周边展台闻风而来，在展台下人头攒动。

其实Tecmo在日本本土的展出都算是保守的了，由于《DOA》在美国人气更高，E3展中的DOA Girl们波涛也更加汹涌，毕竟美国人在这方面有先天优势，虽然脸蛋方面可能不符合《DOA》的特征，但身材绝对是标准的《DOA》。只可惜在E3 2005之后，组委会严格限制Showgirl的服装，DOA Girl们也被裹得严严实实。

■看到这幅泳装阵容大家可能会以为是《DOA》新作的舞台活动，其实这是在宣传Tecmo网络服务Lievo的某个与美女完全不搭边的网络游戏。

TGS 2007 美女谢绝参观

也许是因为这一届TGS中微软的游戏阵容十分充实，《鬼泣4》、《失落的奥德赛》、《忍者龙剑传Ⅱ》、《真·三国无双5》纷纷出击，因此不需要再靠美女喧宾夺主，微软反而是刻意遮掩MM们的诱惑力，甚至连给MM拍个照有时都会遭到拒绝。各种试玩机才是微软展台的要点，MM们都很敬业地指导玩家试玩，想要拍照的话最好不要妨碍他们，展台外围发放资料的MM们才是供大家拍照的对象。


■看来Showgirl的质量与游戏质量存在反比的关系。

美女游戏：用身材与脸蛋提高销量

展会上的美女如云，活动中的霓裳艳影，电视和杂志中的明星美女，这些美女宣传攻势虽吸引眼球，但对于游戏本身而言却只不过是浮云。看到XX展会中XX游戏的Showgirl很漂亮，最多是让你多盯着人家的脸蛋和身体看两眼，顺带再瞟一眼她们所宣传的游戏，恐怕还没有哪个人就因为这样就把该作列入购物清单。而游戏之中的美女就不一样了，虽然这些虚拟的人物同样也是过眼云烟，但可以让人在游戏过程中过足眼瘾，自然也就提高了游戏本身的娱乐价值。

微软在欧美推行的是硬汉游戏，来到亚洲后就变得柔情似水，游戏中的人物个个妩媚动人。日本的大多数游戏玩家一向重视人设，人设风格相差悬殊是欧美游戏难以打入日本市场的一个重要原因，因此微软为日本准备了不少脸蛋姣好的游戏，希望以此拉近与日本玩家的距离。

死或生"摇"出一个未来

闹得沸沸扬扬的板垣伴信辞职事件可说是《死或生》和板垣伴信影响力的最佳诠释，作为Tecmo知名度最高的代表性人物，板垣伴信是Tecmo能够有今日地位的最大功臣。在《死或生》诞生之前，没有多少人知道Tecmo这家公司，虽然《忍者龙剑传》和《阿尔戈斯战士》也有一定的群众基础，但Tecmo在欧美几乎是毫无名气，直到1996年，《死或生》的出现改变了一切。

在《死或生》之前，板垣伴信只不过是Tecmo的一个小程序员，那时Tecmo的业绩正在急剧恶化，行事大胆的板垣找到Tecmo社长，毛遂自荐地提出自己可以制作一款能够扭转Tecmo局势的游戏，他向社长拍胸口保证这游戏肯定热卖。这款游戏被板垣命名为《死或生》，其原理与当年坂口博信用"最后的幻想"打造《最终幻想》一样，都有着拼死一搏"非生即死"的意思。随着这个项目的投入，Tecmo组建了Team Ninja。

如何在《VR战士》和《铁拳》统治的格斗游戏市场脱颖而出？板垣伴信知道绝大多数格斗游戏玩家都是青年男性，于是他提出了一个大胆的想法：制作一个能够"乳摇"的3D格斗游戏！"乳摇"的灵感来自《饿狼传说》的不知火舞，绝大多数玩家初见不知火舞时必然都会因为她胸前的波浪而心旌荡漾，而如果是在3D游戏中多角度全方位地表现这一效果，必定会在街机厅中引来无数人驻足欣赏。板垣伴信知道这种前所未有的新技术对程序员而言将

会是一场噩梦，但得益于世嘉最新的Model2街机基板，技术障碍最终被攻克，《死或生》街机版推出后如预期般引起了轰动，后来陆续推出的SS和PS版都相当成功。

由于在第一作中，"乳摇"成为街头巷尾玩家们议论的话题，板垣伴信在续作的开发中变得愈发邪恶起来，为了借助新一代主机的性能让"乳摇"再度进化，他率领Team Ninja专门研发了一个乳摇物理引擎，力图带给玩家更加夸张而诱人的乳摇效果。1999年2月该作在日本街机展中公布了一段影像，果然让无数人投以惊叹的目光，人们纷纷对该影像的可信度表示怀疑。最后，世嘉的NAOMI基板和DC证明了自己的实力。

从《死或生2》开始，该系列的核心市场已开始逐步转向欧美，特别是后来随着PS2的"完整版"的推出，更是扩大了它在欧美的用户覆盖面。此时《DOA》已经成为与《铁拳》并立的3D格斗游戏系列。当微软找到Tecmo时，抱着"只为最强主机开发游戏"理念的板垣伴信决定支持Xbox，这是微软在日本争取到的最大牌的独占游戏系列，板垣伴信因此成为微软面前的红人，在微软的溺爱中愈发狂妄，在公开场合发表言论时更为目中无人。完全投身于Xbox的板垣对于PS系标志性格斗游戏《铁拳》具有天生的敌意，曾宣称："我最讨厌的5款游戏分别是《铁拳》一二三四五。"

《死或生3》是系列中商业最成功的一款游戏，作为Xbox上第二款销量突破百万的游戏，它也向人们展示了Xbox具有其他主机无法实现的性能。在日本，《死或生3》几乎是Xbox初期惟一的亮点，连比尔·盖茨也在Xbox的日本首卖会中与玩家一起游玩。正是因为Xbox能吸引日本玩家的游戏太少，《死或生3》成为微软全力推广的目标，在日本所有与Xbox有关的广告宣传中，几乎都可以看到《死或生3》，而且在宣传过程中开始以游戏中MM们高质量的3D建模形象为宣传要点，这些超高曝光率的性感3D美女们令日本玩家怦然心动。在日本上市两个月后，《死或生3》的全球销量顺利突破了100万套，Tecmo的财季利润增幅达到了惊人的88%！这是其10年来的最佳业绩。

收集各种隐藏服装原本就是"《死或生》系列"的魅力所在（当然这也是提高MM魅力的有效手段），而从《死或生3》开始，玩家还可以自己给心爱的MM们设计服装。只要使用改机过的Xbox，就可以将自己设计的皮肤上传到游戏中，这也导致了后来全裸版在盗版市场的横行。顺应玩家对于《DOA3》服装收集的乐此不疲，善于把握男性玩家心理的板垣伴信顺水推舟地制作了一款《死或生极限沙滩排球》（DOAX），专门以展现MM魅力为目的，总共328件泳装彻底满足玩家的收集癖，并通过沙滩排球这种运动让乳摇来得更加猛烈，因而博得了"奶排"的称号。《DOAX》本身的设计概念与日本的一些18禁PC游戏有点接近，可以说是完全以"卖肉"为目的，虽然游戏过程未免枯燥，最后销量也很惨淡，但社会关注度一点都不比《DOA3》差，MM们的泳装美图在网上有泛滥之势，《DOAX》的泳装Showgirl也总是各种展会的超级亮点，这对于提高亚洲玩家对Xbox的兴趣与认知度大有裨益。

从《死或生4》开始，Tecmo打出了"世界最美格斗游戏"的口号，游戏画面与MM一如既往的美丽，只是进化程度明显没有达到人们的期望，游戏的话题性也大不如前，而且微软开始将日本的宣传重心转移到角色扮演游戏，《死或生4》不再像过去那样众星捧月，在日本发售首周销量只有5万套，最后销量仅11万。不过依靠国外的表现总销量依然突破百万。到了《DOAX2》Tecmo又打出"全世界最可爱"的口号，游戏本身更加邪恶，MM们的左右胸都有各自的物理系统，令乳摇效果更加夸张。海边阳光的暴晒会把MM们晒成健康肤色，同时在胸前留下内衣状的白印。新增的迷你游戏也处处充满邪恶气息，站在浮莲上"斗臀"的小游戏成为《DOAX2》宣传活动中Showgirl们的保留节目，甚至还有隐藏的钢管舞场面。游戏中的各种泳装更是极尽挑逗之能事。



围绕《DOA4》的劳资纠纷是板垣伴信辞职并起诉Tecmo的主要原因。没有了板垣，《DOA》仍将继续，Tecmo已经确认几个相应作品正在开发中，其中也许包括确认多时的《死或生 代号 克洛诺斯》。至于今后的《DOA》能否像板垣时代那样继续扬名远播？就让我们翘首以待吧！

偶像大师 虚拟偶像追星族

最近几年IC卡式街机游戏已经成为日本街机业的主流，玩家可以将进度、道具等资料存在卡中带走这种概念使得街机游戏焕发了新的魅力，由此诞生了一大批全新类型的街机游戏。《偶像大师》就是结合了多种流行元素的街机游戏，触摸屏、IC卡、网络等街机新元素全部用上，令人意外的是，这款使用PS2互换基板System256开发的街机游戏竟然放弃了PS2版，转而成为X360的家用机版独占游戏，而且还获得了"日本游戏大奖"的2007特别奖。

美少女偶像的育成概念不算新鲜，但是NBGI奇想天外地将这种类型在街机上推出，人们的第一反应是："怎么把家用机游戏搬到机厅里来了？"想不到这款貌似恋爱育成游戏的作品在充满格斗和射击类游戏的街机厅中居然逐渐成为一道独特的景致，在以往的恋爱育成游戏中体会不到的紧张感以及一个个超萌的美少女们令玩家逐渐产生了尝试的念头，而一旦体会其中乐趣之后，就一发不可收拾。日本的街机厅很多都是开设在OTAKU们常去的地方，而萌系美少女总是OTAKU喜闻乐见的。游戏所采用的卡通渲染技术虽然不算太尖端，却足以生动表现MM们的丰富表情，加上全程配音与动听的音乐，让人欲罢不能，可以与游戏中的MM们以各种方式"通信"的独特设定仿佛点睛之笔，让这些虚拟MM们仿佛是活生生的少女一样，大大增强了玩家的投入度。与世嘉的《时尚魔女》一样，《偶像大师》在日本的街机业掀起了一股新潮流。

2006年9月，趁着《偶像大师》的热潮，善于动漫品牌运作的NBGI趁热打铁地推出"Project IM@S"计划，将该品牌多方位跨平台发展，广播剧、CD、DVD、小说、动画、漫画等衍生产品全面展开，其中最主要的一个衍生产品就是X360版的《偶像大师》。NBGI选择X360，主要是看中了Xbox LIVE出色的网络服务。《偶像大师》是一个立足于网络的品牌，不仅游戏本身有不可或缺的网络内容，它的成功也是与网络分不开的，在YouTube等视频网站上，《偶像大师》一直是超人气主题，如今在日本最火爆的"NICONICO动画"视频共享网站能够有今天的成绩，在很大程度上应感谢《偶像大师》玩家们的热情，当时这家网站刚刚在公测，游戏中双海亚美·真美的一段演出视频在该站意外火爆，总访问量竟高达100万次！

在迷上《偶像大师》的日本OTAKU一族中，游戏中的虚拟MM们魅力绝不比真正的明星逊色，这些虚拟偶像的追星族自然会为他们的偶像慷慨解囊，即使是过去在他们眼中因为美式味道太浓而完全不考虑的X360也成为了必备的主机。2006年10月中旬，NBGI推出的一套售价19800日元的《偶像大师》限定版开放预购7650套，只用了几天时间就完全缺货，在拍卖网站上被炒到3万日元一套。同时放出的主机同捆限定版也在不到一个星期的时间就被订购一空。货源的紧张还导致了大骚乱事件的发生。著名游戏零售连锁店GAMERS因为玩家的订购量大大超出了能够得到的进货数量，因此在游戏发售的一周前单方面将2006年10月14日之后在该店中订购的订单全部取消，由于游戏即将发售，此时在所有地方都已经无法订到限定版，被单方面取消订单的玩家纷纷前往GAMERS大吵大闹，引发骚乱。《偶像大师》对于X360开拓日本OTAKU市场立下了汗马功劳，这些核心向玩家游戏消费能力强，对于今后X360的长久发展意义重大。难怪有人说《偶像大师》对X360的推动作用与同时期上市的《蓝龙》相当，也难怪NBGI会对X360忠心耿耿。

摔角玫瑰XX

当初《DOAX》在Xbox上推出后，PS2的不少男性玩家都非常艳羡，虽然这游戏的游戏性不值一提，但确实是非常养眼，PS2玩家们看到之后也很期待在自己的主机上也有那么波涛汹涌的游戏。应广大玩家的需要，Konami为PS2打造了《摔角玫瑰》，号称每个女性角色使用了1万多个多边形，创下了PS2游戏的记录，其中很大一部分多边形用到了胸部和臀部，在泥潭里摔角让MM们全身沾满泥巴，这样的视觉效果能够满足一些人的特殊癖好。《摔角玫瑰》自然也遭到了正义人士们的抨击，认为这是Konami堕落的表现。其实这游戏使用了著名摔角游戏系列《WWE Smackdown!》的游戏引擎，得到了不少专业摔角游戏选手的喜爱，当然喜欢看比基尼美女肉搏的玩家们也很喜爱，该系列因此获得了不少铁杆支持者。

《摔角玫瑰》在日本国内的销量为10万套左右，Konami大概是认为平均年龄较高的Xbox系玩家们的雄性激素水平更高，又或者是看到了"《DOAX》系列"在Xbox系上的超高人气，因此决定将续作出在X360上，这款《摔角玫瑰XX》成为了Konami加盟X360的第一弹。光看名字就容易让人把《摔角玫瑰XX》误认为是一款黄色游戏，两个"X"意味着游戏的性感度双倍于前作，为了加倍表现性感MM的身材，Konami将每个角色的多边形数量增加到5万，新增的组队模式使得性感MM们经常在舞台中上演3P大乱斗。游戏中的服装种类多达20类以上，泳装、制服、女仆装、体操服等尽显邪恶本性。不仅服装多样，连身材都可以任由玩家调整，胸部、臀部等的肌肉量完全可由玩家决定。而作为游戏主体的摔角部分邪恶程度何止倍增，羞辱系统添加众多有SM嫌疑的动作，特殊的"H-Moves"与它的名字一样"H"。Konami对于《摔角玫瑰XX》的宣传都比一般游戏邪恶许多，不仅故意放出大批令玩家荷尔蒙大量分泌的挑逗截图，还派出身材火辣的女优到秋叶原街头派发名片，其胸前呼之欲出的景观引来无数行人围观，几乎造成交通堵塞。《摔角玫瑰XX》的发售时间正是《DOA4》之后没多久，两个以美女为卖点的游戏一前一后地推出，而且《摔角玫瑰XX》还特别针对《DOA4》展开了具有挑衅意味的广告攻势，连口号都是针锋相对，因而成为了一时话题，更增添了X360在日本的艳名。




■《摔角玫瑰XX》找来了身材如此火爆的女郎，差点导致交通堵塞。

御姐武戏X

由于硬件商对于其主机上的游戏内容都有较为严格的限制，因此走歪门邪道的小厂商经常挑没落的主机下手，因为在这些主机上大作不多，低投资的擦边球游戏更容易有销路。SS在日本的发展末期，由于世嘉放宽了限制，因而出现了不少18禁游戏，甚至有个别作品创下了同类游戏中的销售记录，令各同类游戏软件公司蠢蠢欲动。X360在日本虽然低迷，但微软对于游戏的审核还是有其底线的，不过这依然无法阻挡一些小公司大打擦边球。

除了Konami、Tecmo这种公然打擦边球的大型软件商外，一向开发小成本游戏的公司们也希望X360能给他们带来好运。D3 Publisher是日本低成本游戏之王，其SIMPLE系列早已发展成为一个有数百款游戏的超大型游戏系列，每个游戏甚至只需一两个人投入几个月的时间就可以开发完成。这些游戏以低价为最大卖点，加上一些大胆的游戏主题，也能吸引不少玩家掏腰包。SIMPLE系列游戏虽然销量都不高，但成本低、数量多，总的算下来就非常可观了，到2007年底总销量竟然已经突破2000万套，总共有345款游戏。D3的游戏虽名声不好，业绩却相当理想，据说D3的员工待遇在日本游戏业内名列前茅。

《御姐武戏》是SIMPLE系列中小有名气的一个支系，性感御姐便是其主要卖点。"美女与野兽"向来都是令人津津乐道的话题，而"美女与丧尸"的概念自从《生化危机3》之后也颇为流行。《御姐武戏》提出的"比基尼美女砍丧尸"的设计创意让性感与恐怖血腥形成强烈对比，当然也是一个非常适合X360的作品。由于日系厂商在次世代技术上集体落后，过去一直以技术落后的形象出现在世人面前的D3这次得以扬眉吐气，《御姐武戏X》的画面在日系游戏中不算太烂，它甚至获得了众多欧美玩家的喜爱。比基尼美女主角彩的魅力也获得了认可。当然对于SIMPLE系列游戏的素质你不能抱有多大期望，如果你本来就只是想看看热闹，也许还能从里面发现一些有趣的东西，"狂乱艳舞刃"之类招式名也很值得玩味。制作人甚至对于彩的服装都有一套有模有样的解释：因为必须要有足够的鲜血溅到彩的身上才能激发其"忌血"之力，因此穿在身上的布料自然是越少越好……

值得一提的是，这游戏居然还有一个电影版，片子的质量虽然不怎么样，但乙黑えり饰演的彩在形象方面还是可圈可点的。





LIVE攻势

Xbox 的出现让家用机进入了网络时代，虽然PS2也有网络服务的规划，但是比起Xbox LIVE无疑是落后太多，进入到X360时代后，Xbox LIVE已经成为主机不可或缺的一部分。Xbox LIVE是微软投入巨额资金打造的服务，是微软的"LIVE战略"最重要的环节，最终的目的是通过该服务将所有家庭连接到微软的网络中，让微软成为所有家庭娱乐的中心。因此Xbox LIVE对微软的重要性甚至比游戏主机本身还高，事实上比尔·盖茨就是出于其网络大计的构想才批准了Xbox计划。为了推广Xbox LIVE，微软投入了20亿美元的战略性投资。现在Xbox LIVE的用户数量已经有一千多万，微软骄傲地宣称他们在这一领域已经没有对手。

但是，你可曾想过全球哪个国家的用户对Xbox LIVE最热情？答案恐怕是绝大多数人都没有想到的。日本《夕刊富士》的一篇报道说，日本用户的Xbox LIVE加入率是全球最高的，而主要原因就是《偶像大师》。《偶像大师》发售后，在日本的"微软点数"销量提高了230%，特别是《偶像大师》发售当天，微软点数的销售额是上一日的4倍！

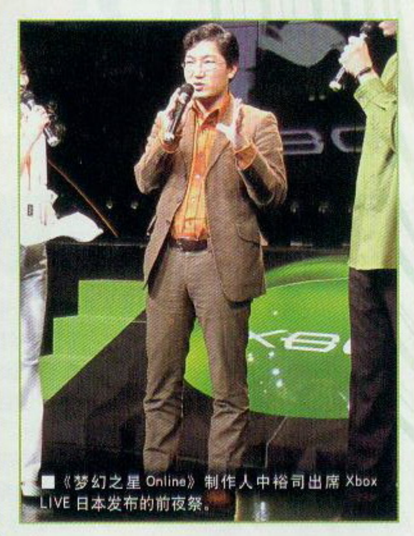
其实在《偶像大师》发售之前，日本用户对Xbox LIVE就已经非常热情。早在Xbox时代，根据微软于2004年10月发布的数据，当时亚洲玩家占Xbox LIVE全球会员总数的五分之一，用户加入率为15%，高于12%的全球平均水平，其主要原因就是日本Xbox用户对Xbox LIVE的强力支持，当时东京的Xbox LIVE用户数量在全球各大城市中排名第一！这与Xbox在日本的低迷局面形成鲜明反差。难怪微软曾经发表了"Xbox LIVE将最终拯救日本市场"的理论。

主机失利，网络先行
Xbox LIVE登陆日本始末

由于日本人最喜欢的游戏类型是角色扮演游戏，因此早已培养了根深蒂固的单机游戏习惯，在北美推广家用机网络服务已经十分艰难的情况下，日本的网络化道路更加荆棘丛生。2001年3月举办的春季东京游戏展中，微软大张旗鼓地宣布与日本最大的电信公司NTT合作，开始进行在日本的宽带网络计划。当时微软还没有确定"Xbox LIVE"这个名称，只是将此网络服务暂名为"Xbox宽带网络游戏服务"（Xbox Broadband Online Gaming Service），这其实也是微软首次向全世界正式公开其网络计划，可见微软从一开始就已经把日本作为Xbox LIVE的重要战略市场。



2002年6月，微软在日本召开了"Xbox Conference 2002 Summer"，在会中公布了Xbox在日本首发的25万台用了将近4个月依然只卖掉19万台的尴尬成绩。时任Xbox事业部长的大浦博久承认从索尼和任天堂那里抢夺市场份额非常困难，但是他提出了从网络市场入手的构想，因为在这一领域，索尼与任天堂的基础都近乎于零。大浦博久认为从这一领域入手，微软可以像过去在IT领域里战无不胜的惯例一样，取得最高的市场份额。当时在这个会议中，共宣布有39家日本公司加盟Xbox LIVE，有47款对应LIVE的游戏正在开发中，包括被微软寄予厚望的Xbox版《梦幻之星Online》。

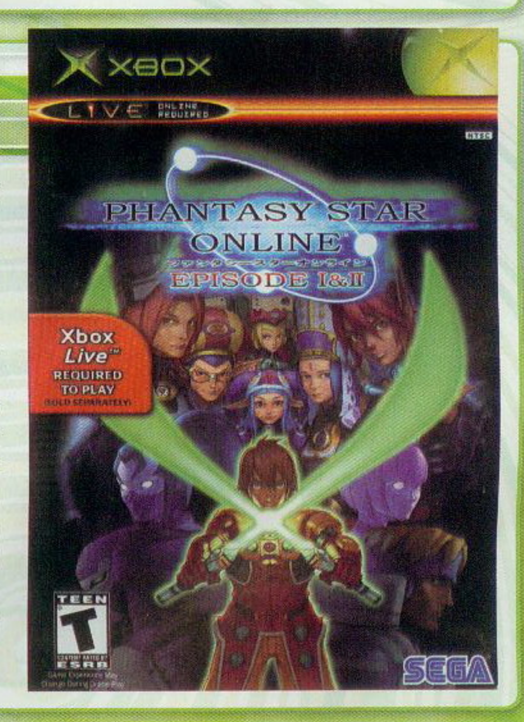

■《梦幻之星Online》制作人中裕司出席Xbox LIVE日本发布的前夜祭。

初期对Xbox LIVE充满好奇的日本玩家还是相当多的，比起PS2，Xbox LIVE的网络服务显然要成熟到位得多，2002年11月开始在日本公测的Xbox LIVE初期限定为5000人参与，2003年1月16日正式开放之前还举办了一个由测试者和业内人士参加的"前夜祭"，现场十分热闹。在日本的首发Xbox LIVE游戏包括《梦幻之星Online Episode 1&2》和《CAPCOM VS SNK 2 EO》等四款游戏。

《梦幻之星Online Episode 1&2》

2008年1月30日，《梦幻之星Online Episode 1&2》正式结束服务。当初《PSO》的Xbox LIVE版尚未推出时，已经在日本引起强烈争议，在它的身上充分暴露了微软对Xbox LIVE战略规划的考虑欠妥。世嘉于2002年6月宣布要想在Xbox LIVE上玩《PSO》，不仅要要缴纳Xbox LIVE本身的服务费，还要再进一步缴纳游戏本身的月费。这种双重收费的制度引起玩家强烈不满，严重破坏了《PSO》Xbox版的商业前景。Xbox LIVE反映了微软对于该服务盈利性操之过急的经营思维，在一点根基都没有的情况下就忙着收费，而且Xbox LIVE的服务费收入又不肯与第三方分享，导致玩家与第三方都非常不满。Xbox LIVE在X360之前的时代进展极度缓慢就是这种定价制度所致。

在日本，对Xbox LIVE盈利性的操之过急更是给它的长远发展造成了灾难。日本的Xbox销量本来就低，第三方原本对Xbox LIVE的兴致就不是太高，收入分成的严重不合理更是造成他们在今后数年内都完全无视了Xbox LIVE。Atlus的《真·女神转生NINE》原本就是一款Xbox LIVE的网络游戏，后来因为对Xbox LIVE运营模式的质疑而改为单机版。《梦幻之星Online Episode 1&2》在玩家中的评价相当高，根据GAMEFAQS统计的玩家平均评分高达9.0分，可见对其素质都是非常满意的，只可惜其玩家数量实在太少。以《梦幻之星Online Episode 1&2》作为Xbox LIVE在日本发展初期的主力作品也反映了微软LIVE游戏阵容不足的尴尬，该作虽然素质出色，但毕竟只是一个强化版作品，人们显然会选择玩家人数较多的DC或PC版，对于人烟罕至的NGC和Xbox版难以产生兴趣。



力挺Xbox LIVE的Capcom

一向走在业界潮头的Capcom对于业界的最新趋势从来都是不遗余力的加以探索，对于刚刚开始出现的家用机网络也在很早的时候就已经投入研发，专门成立了一个网络部门，并且派出社长的三子迁本良三率领该部门，加入该部门的员工大多是来自负责街机游戏的Capcom第一开发部，因此Capcom为Xbox LIVE开发的第一款游戏也是街机移植。

2003年Xbox LIVE刚刚在日本推出，Capcom就献上了《CAPCOM VS SNK 2 EO》，让玩家进行网络对战，该作的网络服务一直延续到了2006年8月。不过该作的评价很低，《EGM》的评分只有3分(满分10分)，其网战更是鲜有人问津。后来Capcom还在Xbox LIVE上推出了《Capcom Fighting Jam》，同样也是招来一片骂声。

2004年由河野一二三和稻叶敦志开发的《铁骑大战》堪称有史以来最夸张的网络游戏，这款游戏在《铁骑》的基础上追加了网络对战模式，搭配有40个键位的超大型专用控制器的套装售价为19800日元。不过这种专用控制设备全球仅限量推出2000个，可以说是Xbox玩家们难得一见的梦幻控制器，能用这套设备玩到纯网络游戏《铁骑大战》的人更是凤毛麟角。不过听说过《铁骑大战》这个名字的人相信还是不少的，微软与Capcom合作展开了不少的宣传活动，游戏发售之前还召开了一场由小仓优子和宫村优子参加的"双优大战"，两人各率领一个战队并肩作战，吸引了双优的无数粉丝报名。虽说战斗的过程中小仓和宫村连哪个是敌哪个是友都分不清楚，但是好在有众粉丝护驾，打斗得混乱而有趣。活动中宫村还爆出了自己即将结婚的消息，引起举座四惊。

与在Xbox LIVE上颗粒无收的大多数日本第三方不同，Capcom在Xbox LIVE上还是有不少收获的，这主要是进入X360时代之后，Capcom在海外的Xbox LIVE市场尝到了甜头，尤其是XBLA游戏的下载收入。虽然之前在Xbox时代推出的格斗游戏都惨遭失败，XBLA上推出的《街头霸王Ⅱ》以几乎可以忽略的成本让Capcom大赚了一笔，2006年8月刚提供下载就成为了XBLA上销售速度最快的游戏，总共创造了将近426万美元的下载收入。在此之后，XBLA成为Capcom炒冷饭屡试不爽的对象，其经典游戏在XBLA上全面重生，《战场之狼3》、《1942》、《生化尖兵 重装上阵》、《超级街头霸王Ⅱ Turbo HD混合版》陆续推出。



■小仓优子与宫村优子的铁骑大战，最后还是小仓技高一筹。

梦幻之作《真幻想生活OL》

2002年9月，微软在东京游戏展中宣布其正在为Xbox打造一款MMORPG超大作——《真幻想生活Online》！这是一款有意与《最终幻想XI》对抗的巨作，也是Xbox上的第一款MMORPG。在当时的规划中，这款游戏支持网络语音通信，采用Level-5熟悉的卡通渲染技术，这在绝大多数都是纯2D的网络游戏市场中显得十分突出。除战斗之外，该作也强调伐木、钓鱼等更为生活化的元素，引入昼夜变化、四季转换的概念。在TGS2002中，号称规模数倍于《最终幻想XI》(官方说法是游戏中有数个地图，每个地图规模都达到整个《FFXI》的1.5～2倍左右)的《真幻想生活Online》震撼全场，微软也表示这将会是Xbox在2003年内的超重量级作品，很多日本玩家都因为这款游戏而对Xbox改观。

《真幻想生活Online》最初计划于2003年夏季开始公测，拖了半年后终于在2004年初开始招募测试人员，不仅募集了450人，还宣布最晚将于2004年6月之前发售。其时Xbox在日本已经奄奄一息，人们都期待着这款游戏能够起到拯救日本市场的作用。然后到了6月份游戏本该发售之时，微软黯然宣布该作已经取消开发，微软的说法是："以目前的开发状态无法达成当初的目标。"此事被称为游戏历史上最令人遗憾的难产事件。



从开发规模上说，《真幻想生活Online》堪称Xbox历史上数一数二的作品，而且微软在宣布其取消开发时也透露当时该作已经接近完成状态，那么这样一款投入巨资，而且几乎已经做好的游戏为何就这样被轻易放弃了呢？根据后来的业内消息，主要原因之一是Level-5在网络游戏开发方面完全缺乏经验。后来在《ドリマガ》杂志的采访中，相关开发人员曾经表示《真幻想生活Online》的画面部分其实已经制作完成，但是网络部分的开发却无法再进行下去。该作被取消开发的原因完全是因为将项目构思得过于庞大，完全脱离了实际。其实最初《真幻想生活Online》只是Level-5自己开发的一个中等规模的MMORPG，后来被微软相中，为了对抗《最终幻想XI》，体现Xbox LIVE在网络上的优势，微软投入巨额资金要求将其打造成一个超大规模的MMORPG。引入语音通信功能也是微软方面强制要求的，之前在如此大规模的MMORPG中从未实现过这种功能。

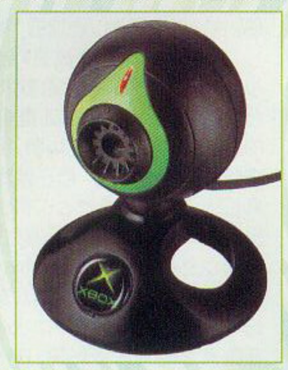
正是因为《真幻想生活Online》在微软的日本战略中过于重要，微软向Level-5施加了太大的压力，导致两家公司之间的关系日益紧张。2003年的TGS中，《真幻想生活Online》的展出情况令人失望。之后悄悄地经历了数次延期，在2004年的E3展中甚至没有展出。在该作宣布取消开发的几个月后，Level-5社长日野晃博在日本媒体的采访中透露他们与微软的关系闹得很僵，这是游戏取消开发的主要原因，甚至暗示两家公司今后再也没有合作的可能。当时Level-5正在开发《勇者斗恶龙VIII》，成为整个日本游戏业的焦点，可谓前途无可限量，因此也不在乎与微软闹翻，而且Xbox在日本几乎已经完全卖不动，《真幻想生活Online》即便推出，前景也相当暗淡。

不过在商场上没有永远的敌人，进入X360时代后，微软与日本第三方的关系取得了大大的突破，Level-5似乎也开始向微软伸出橄榄枝。就在人们已经渐渐淡忘《真幻想生活Online》时，竟然又意外传出了该作可能复出的消息。在2008年2月的一个访谈中，日野晃博表示他们对《真幻想生活Online》有很多有趣的想法，他个人很想继续做这款游戏。也许在将来的某个时候，我们将会看到Level-5在X360上重圆旧梦。

Xbox 语音聊天系统



在 2004 年的 E3 展中，微软公布了由日本部门提案开发的“Xbox Video Chat”系统。由于亚洲国家对于网络的聊天功能非常注重，日本 Xbox 团队率先提出了在 Xbox 上提供多人视频聊天的功能，利用日本高质量的宽带网络环境，为 Xbox 增添魅力。当初的这套 Xbox Video Chat 是比后来 X360 上的 Xbox LIVE Vision 更有想法的一套聊天设备，不仅可以同时进行 5 人视频聊天，还有 11 种画面特效处理，另有 20 种动画效果可以叠加到自己的影像画面中，搭配 51 种背景音乐和 12 种背景画面，以及 7 种特殊变声处理效果，让用户聊得更开心，甚至还能让对方的手柄产生 12 种不同的振动模式，让聊天“更生动”。



微软对于这套聊天系统还是非常重视的，专门在日本为其召开了一个发布会，日本 Xbox 事业部长泉水敬表示这是微软对日本市场的一次全新尝试，在零售渠道上也突破了以往走游戏零售店的路子，与众多网络供应商合作，希望以此为契机拓宽 Xbox 的业务范围。微软还向东京杉并区的教育机构合作，向该区所有区立中小学校提供 Xbox Video Chat，作为教育用的会议系统。虽说从该设备上并未得到经济利益，但为 Xbox 品牌塑造了良好的公益形象。

《最终幻想 XI》

2005 年 5 月的 E3 展中，微软在其展前发布会赫然播放了《最终幻想 XI》的一段影像，美丽绝伦的影像令人窒息，大家都幻想着在 X360 上看到《最终幻想 XI-2》。虽然 Square Enix 很快就宣布这款游戏仅仅是《最终幻想 XI》的 X360 版，而且连画面都没有强化，但人们依旧在期待着 SE 秘密开发真正的次世代续作。

《最终幻想 XI》显然是 SE 对 X360 的一个尝试性举措，作为 SE 的第一款 X360 游戏，它可以不用多少成本就充分测试 Xbox LIVE 的潜力，可以为 SE 测试市场反响；而对于微软来说，也总算是实现了在 Xbox 系主机上出现《最终幻想》的梦想——虽然只不过捡了个三手货（之前已推出 PS2 和 PC 版）。日本微软对《最终幻想 XI》非常重视，将日版 X360 的首发日作为《最终幻想 XI》的公测开始日，购买限定版 X360 套装的玩家可以得到一张免费的《最终幻想 XI》公测用游戏碟。虽说 X360 版《最终幻想 XI》最后在日本只卖了 2 万套，在美国也只卖了 8 万套，但是考虑到当初 PS2 版《最终幻想 XI》日本刚发售时也只不过卖了十几万，这个成绩也还是过得去的。后来加上众多的资料片，该作在美国总共卖了 18 万套，而在日本更是长期占据 Xbox LIVE 总连线时间排行榜的第一名。

2006 年 5 月，《日经》的一则报道重新燃起了人们对于次世代版《最终幻想 XI-2》的渴望，这则报道中明确宣称 SE 正在开发 PS3、X360 和 Vista 上的《最终幻想 XI》续作。可惜这则消息很快遭到 SE 义正词严地否认，不过 SE 同时表示他们确实正在开发一款次世代的原创 MMORPG 新作，只是按照制作人田中弘道的说法，它似乎是一款 PS3 和 PC 的游戏。不过在这个局势瞬息万变的时代，不管是什么大作，最终将花落谁家谁也说不准，Xbox LIVE 目前仍然拥有最多的用户和最完善的服务，理应是家用机 MMORPG 大作的最佳归宿。SE 那款从未公布的所谓次世代 MMORPG 有传闻说是《最终幻想 XIII》计划中的作品之一，因为在该计划的多部作品中尚有两款未公开。



■ X360 版《最终幻想 XI》的概念 CG。

造福日本第三方的数字下载服务

对于日本的第三方游戏发行商来说，为 X360 开发游戏成本高、潜在市场小，因此多数第三方都不积极，但 XBLA 却成为他们争先恐后加盟的对象。在 XBLA 上开发游戏成本极低，一些游戏甚至可以将原来的经典之作直接照搬，成本几乎可以忽略不计。而日本第三方的经典游戏数量丰富，毕竟在上世纪八九十年代游戏业都是日本人的天下，而适合在 XBLA 上推出的经典游戏也大多来自那个年代，因此 Capcom、Konami、NBGI、Hudson 等公司都非常积极地加入 XBLA，特别是在 Capcom 的《街头霸王 II》获得了 400 多万美元的销售收入后，其他日本公司更是纷纷把自己的看家经典都拿了出来。Konami 的《恶魔城 月下夜想曲》成功获得了 378 万美元的收入，还有《青蛙过河》、《魂斗罗》等成本可忽略的游戏突破百万美元收入；Hudson 的《炸弹人 Live》下载收入比它投入大量资金开发的 X360 游戏《炸弹人 零点行动》的总销售额还高；NBGI 的《吃豆人》等骨灰级游戏都大有斩获。

网络下载对于日本第三方来说有很多诱人之处，首先是发行成本低，过去通过零售渠道发售的游戏，扣去零售商的收入、包装成本、权利金等成本后，一款 50 美元的游戏发行商拿到手的只有 20 多美元，而通过 XBLA 下载只要向微软缴纳很少的收入分成，一款 10 美元的游戏大约可以赚七八美元；其次是可以轻而易举的实现全球发行，日本第三方的经典游戏过去在欧美都有很多玩家，通过 XBLA 他们不需要将收入分成支付给欧美的合作发行伙伴就可以获得欧美巨大的市场，目前日本第三方的 XBLA 游戏收入大多来自美国。基本上对于手头握有传世名作的厂商来说，XBLA 相当于是一个可以白捡美钞的渠道，让他们的经典游戏有了一个再次被压榨剩余价值的机会，而且可以利用这种机会将某些已经入土的名作重生，比如 Capcom 就花了一点点成本将《生化尖兵》3D 化，搭配完全重生的次世代新作，成功令该品牌复活，还制定了财年销售 150 万套的乐观目标。对于微软来说，能够为日本第三方创造新的盈利机会，也是与他们拉近关系的一个契机，有利于公关工作的开展。

日本厂商的 XBLA 下载游戏收入榜

排名	游戏名	厂商	总收入
1	街头霸王 II	Capcom	426 万美元
2	恶魔城 月下夜想曲	Konami	378 万美元
3	炸弹人 Live	Hudson	329 万美元
4	Lumines Live	Q Entertainment	267 万美元
5	吃豆人锦标赛版	NBGI	249 万美元
6	忍者神龟	Konami	243 万美元
7	魂斗罗	Konami	172 万美元
8	吃豆人	NBGI	149 万美元
9	索尼克	SEGA	141 万美元
10	小蜜蜂	NBGI	136 万美元
11	Rez HD	Q Entertainment	132 万美元
12	青蛙过河	Konami	119 万美元
13	索尼克 2	SEGA	116 万美元
14	合金弹头 3	SNK	107 万美元
15	街霸方块 2 HD	Capcom	107 万美元
16	斑鸠	Treasure	91 万美元
17	怒之铁拳 2	SEGA	82 万美元
18	战斧	SEGA	82 万美元
19	吃豆人小姐	NBGI	70 万美元
20	打气球	NBGI	65 万美元
21	时空飞行员	Capcom	47 万美元
22	欧米茄 5 号	Hudson	45 万美元
23	田径	Konami	33 万美元
24	战场之狼 3	Capcom	30 万美元
25	逃亡大师	Taito	23 万美元
26	Scramble	Konami	23 万美元
27	钻子先生 Online	NBGI	22 万美元
28	新拉力 X	NBGI	20 万美元
29	饿狼传说 Special	SNK	18 万美元
30	超级魂斗罗	Konami	17 万美元
31	Gyruss	Konami	15 万美元
32	绿色兵团	Konami	14 万美元
33	触发核心	WARASHI	13 万美元
34	铁板阵	NBGI	13 万美元
35	海豚大冒险	SEGA	11 万美元
36	火箭人 邪恶轴心	Capcom	11 万美元
37	功夫	Konami	11 万美元

RPG攻势

在日本，凡是拥有最多角色扮演游戏的主机必然就是最成功的主机。过去在各种市场调查中，角色扮演游戏都被证明是日本玩家最喜欢的游戏类型，没有角色扮演游戏就无法在日本立足（任天堂除外）。角色扮演游戏是开发成本最高的游戏类型，因此第三方能够积极为之开发角色扮演游戏的主机也代表了第三方对它的信心，玩家也就可以将角色扮演游戏的丰富程度作为选购主机的标准。彼得·摩尔曾经总结说：“缺乏 RPG 是 Xbox 在日本失败的原因。”虽说 Xbox 上也有不少日本人开发的动作和射击游戏，但是缺少了角色扮演游戏使其始终无法摆脱太浓的美式风味，让日本玩家始终无法对其产生兴趣，以至于这种印象保留到了 X360 时代，让 X360 在日本的发展更加艰难。为了改变日本人的这一印象，微软努力用角色扮演游戏这一最浓郁的日本特色包装自己。在 X360 时代，角色扮演游戏成为微软进攻日本市场的主旋律。

首款次世代日式 RPG——《赋法战争》

FromSoftware 不是一家以角色扮演游戏见长的公司，但总希望在一部新主机上市的初期，趁着市面上没有其他选择的时候，用自己的角色扮演游戏混水摸鱼。当年在 PS2 上的第一款角色扮演游戏《永恒之戒》就是来自 FromSoftware，到了 X360 这家公司故伎重施，它的《赋法战争》成为次世代主机上的第一款日式角色扮演游戏。讽刺的是，该作后来跨平台到 PS3 上，也成为 PS3 的第一款日式角色扮演游戏。

FromSoftware 与微软之间的关系是相当密切的，《御伽》就是 Xbox 上最有名的日式游戏之一。在微软的鼓动下，FromSoftware 迫不及待地加入了 X360 游戏的开发，神速地开发了一款角色扮演游戏，自称其目标是“王道 RPG”，公开的预告片中也是用精美的 CG 动画毁天灭地，甚为壮观，疑为《FF》附体。发售前还有该作将采用多张 DVD 的报道，更令人期待不已。《赋法战争》原本是计划作为 X360 的首发游戏，由《御伽》原班人马制作，制作人竹内将典在媒体中侃侃而谈，声称作为首款次世代角色扮演游戏，《赋法战争》肩负着引领此类游戏走入次世代的重任，不仅要用 CG 动画一样的画面震撼玩家，还要表现以往 3D 游戏难以表现的“空气感”。

平心而论，《赋法战争》确实有不少可圈可点之处，作为首款次世代角色扮演游戏，它的画面还是相当出色的，至少很多场景堪称华丽，足以令后来的很多大作汗颜。但在游戏性上与真正的角色扮演游戏大作相比高下立见，战斗与迷宫设计都显得枯燥乏味，剧情也显得苍白，按照 GameSpot 的话说就是“玩过就忘”。游戏发售后在日本的首周销量只有 1.5 万套，不过在欧美意外地大受好评，RPGfan 网站打分 8.4，编辑说这是“今年我最喜欢的 RPG 之一”，Deeko.com 将其称为“伟大的游戏”，认为它的 CG 动画可以与《最终幻想》抗衡，对剧情也是盛赞。它在北美的销量达到了 15 万套。



X360 的 DQ——《蓝龙》

“坂口博信 × 鸟山明 × 植松伸夫”，这是自从《超时空之钥》以来就再也没有过的梦幻阵容，微软却凭借它的强大财力让角色扮演游戏迷们的梦想成真。微软对于角色扮演游戏的努力可谓不鸣则已，一鸣惊人，《蓝龙》的制作人阵容在近年来的原创游戏中难得一见，也只有这样的游戏才能真正起到提振日本市场的效果。2005 年 2 月，坂口博信刚刚宣布其正在开发两款 X360 大作时，人们就已经隐隐感觉到微软正在酝酿着重大计划，可谁也没想到他们竟把日本的国宝级人物鸟山明也给招揽了过来，而且每个游戏的团队都有 100 ～ 150 人——相当于过去《最终幻想》的开发规模。在这里我们不禁要感慨制作人的力量，微软就是依靠坂口博信从 SE 那里挖了大量人才，又拉到了植松伸夫，让微软具备了自己打造《FF》和《DQ》的实力。

对于与坂口博信合作的缘由，彼得·摩尔曾经在 IGN 的一次电话采访中说：“我们是 2004 年 4 月在坂口博信夏威夷的家中与他第一次会面，那时我正在度假，我们在他家聊得很开心，在三个多小时的谈话中我们谈论了未来游戏的趋势。这次会面接着带来了后来 10 个月的无数次会议，最后我们决定用昂贵的赌注来做一个稀世佳酿，它如此醇美，以至于千杯不醉。”

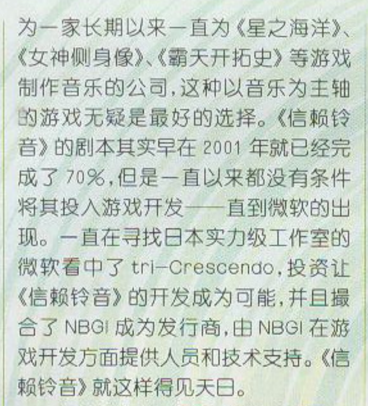
《蓝龙》的全球独家报道交给了日本 ACG 类刊物中发行量最大的《少年跳跃》，这种宣传手法与过去的《勇者斗恶龙》如出一辙，而在此之前该杂志几乎从未出现过 Xbox。鸟山明 +JUMP，本来就已经可以让无数动漫迷趋之若骛，加上鸟山明对该作可谓全情投入，连自己的标志性形象也在游戏中客串了一回，微软的宣传更是铺天盖地，完全就是与《勇者斗恶龙》一个级别。2006 年 12 月，《蓝龙》上市后果然得到了预期的反响，首周销量达到 8.2 万套，当周 X360 销量提高了十倍有余，而且在整个年末商战里保持了相当热销的势头，创造了 X360 在日本最辉煌的一个时期。

《蓝龙》最后在日本的销量是 20 多万套，坂口博信对此表示满意，也达到了微软的预期。玩家们对该作的评价也相当积极，它还获得了 2007 年度日本游戏大奖的优秀奖。以《蓝龙》的投资规模，20 万套销量肯定是亏了不少，但是就像彼得·摩尔所说的，这是一笔战略性投资，微软制定的目标只有 20 万套，也表明其准备好长远发展的理性预期。微软的目标是逐步提升日本人对 X360 的好感，而《蓝龙》这个品牌也会在各种衍生产品一步步的投资中不断提高含金量。《蓝龙》的漫画版和电视动画版都制作得相当精良，漫画版分为两部作品，都是邀请名家执笔，并且在《月刊少年跳跃》连载。《蓝龙》的电视动画版也做好了长期播映的准备，在日本各大电视台的黄金时段播出，造成了极大反响。在第一部共 51 集播映结束后，第二部《天界之七龙》也从 2008 年 4 月开始播出，目前《蓝龙》正逐步成为日本家喻户晓的名字。为了更进一步扩大《蓝龙》的认知度，微软还和 Konami 合作推出了《蓝龙》的集换卡片游戏，与 Bandai 合作推出了玩具模型，甚至还大大咧咧地开发 NDS 版的《蓝龙 Plus》，微软并不介意 MistWalker 给他戴了一顶绿帽子，只要《蓝龙》能够人气不断提升，他日成为堪与《DQ》媲美的牌子，那么当续作在 X360 乃至今后的 X720 上推出时，今日种下的因当可成为明日享用的果。

NBGI倾囊相助——《信赖铃音》与《薄暮传说》

NBGI对于微软的鼎力支持着实令人意外，X360刚发售时NBGI就推出了一款《山脊赛车6》作为首发游戏，《皇牌空战》、《灵魂能力》等招牌游戏也都悉数在X360上登场。而更加令人意外的是，NBGI在对PS3的角色扮演游戏心不在焉之时，已经为X360打造了两款高质量作品。

2000年tri-Crescendo社长初芝弘也看过肖邦钢琴国际大赛录像后，心灵受到触动，构思了一款以肖邦乐曲为主轴，描绘生命最后一刻的游戏。这款游戏采用由曲子构思意境，再由意境构思情节的独特创作流程，并且邀请了2000年肖邦钢琴大赛冠军布宁先生为游戏弹奏。用音乐诗人的名曲构造一个诗一般的游戏世界，作为一家长期以来一直为《星之海洋》、《女神侧身像》、《霸天开拓史》等游戏制作音乐的公司，这种以音乐为主轴的游戏无疑是最好的选择。《信赖铃音》的剧本其实早在2001年就已经完成了70%，但是一直以来都没有条件将其投入游戏开发——直到微软的出现。一直在寻找日本实力级工作室的微软看中了tri-Crescendo，投资让《信赖铃音》的开发成为可能，并且撮合了NBGI成为发行商，由NBGI在游戏开发方面提供人员和技术支持。《信赖铃音》就这样得见天日。



作为《蓝龙》之后X360上的又一个RPG盛宴，《信赖铃音》的开发阵容也非常强大，这是RPG历史上少有的以真实历史人物为题材的游戏，在音乐制作阵容上堪称豪华，除了布宁外，还有樱庭统和森本LEO全情投入，声优阵容也令人感动，超人气当红声优平野绫、下野宏、樱井孝宏倾情演绎。游戏素质大获好评，《FAMI通》评分为35分，玩家的期待度也很高，特别是试玩版发布之后，它在日本亚马逊的游戏订购榜中排名第四，游戏发售前一度登上了亚马逊游戏订购榜第一名。可惜游戏发售时间是属于淡季，加上话题性远不如《蓝龙》，因此首周销量只有4.3万套，在当周销量榜中屈居第二，不过X360的销量还是因其提高了两倍。在欧美，《信赖铃音》同样大获好评，IGN将其评为X360"最佳原创音乐"，还入围了"最佳艺术设计"和"最佳音效应用"奖；GameTrailers将其评为E3 2007的最佳角色扮演游戏。



虽说《信赖铃音》的销量并不理想，NBGI却丝毫不以为意，2008年2月正式确定了《传说》这个看家系列的首款次世代新作将会在X360上独占推出。作为NBGI Tales工作室的系列正宗，《薄暮传说》的开发规模是以往系列作无法比拟的，它还是系列首款全球同步发售的作品，若是没有微软在背后提供全力援助，定然是无法实现的。NBGI声称《薄暮传说》将成为"《传说》系列"在今后10年代一个标准，游戏的多元化发展也早已在规划中，其实这游戏本来就是在集英社举办的"Jump Festa 2008"中首次公布的，显然是有意朝着动漫的方向发展。或许，通过与第三方共同出资进行品牌经营已经成为微软为X360赢取角色扮演游戏的一种新策略。

X360的FF——《失落的奥德赛》

《最终幻想》与《勇者斗恶龙》是SE的双璧，微软的双璧则是《蓝龙》与《失落的奥德赛》。如果说风格清新明亮的《蓝龙》是《DQ》，磅礴大气、主题沉重的《失落的奥德赛》则是《FF》。《失落的奥德赛》走的是《最终幻想》的华丽而大气的路线，当初在《FAMI通》的初期报道中就声称初见该作时，那种华丽无比的感觉，让人想起当年第一次看见《最终幻想VII》，所以"应该是一款能够突破百万销量的作品"。《失落的奥德赛》与《蓝龙》一样名家云集，人设是《灌篮高手》的井上雄彦，剧本是日本著名作家重松清，此外也有坂口博信和植松伸夫这一对黄金组合，在游戏的开发人员中有大约40人来自《影之心》的开发团队，其他来自微软与SE，比较有名的包括在《最终幻想XII》开发中途被坂口博信拉来担任概念设计的皆叶英夫，可以说是从上自下均为精英阵容。游戏使用的是虚幻引擎3，动用了4张DVD的超大容量，向人们证明了无需蓝光也同样可以做出次世代超大型角色扮演游戏。

相比主要依靠《少年跳跃》等动漫系宣传渠道的《蓝龙》，《失落的奥德赛》显然更注重传统的核心玩家，不仅在TGS上大力展出试玩版，还通过《FAMI通》免费赠送试玩版。《失落的奥德赛》工程量无疑比《蓝龙》大许多，坂口博信自称该作开发历时3年半，中途开发团队曾面临崩溃危机。但微软对于《失落的奥德赛》这个品牌的塑造却不像《蓝龙》那样积极，跨媒体发展的力度远远不及《蓝龙》，虽然获得了《FAMI通》36分的高评价，但在日本的销量仅十余万。好在《失落的奥德赛》贴近于《最终幻想》的风格更容易为欧美玩家接受，在该作欧版的封面显眼位置赫然印上了"来自《最终幻想》缔造者"。它在北美的首月销量就超过了20万套，目前全球销量已经逼近80万套！多数媒体对《失落的奥德赛》都有较高的评价，大多对剧情赞不绝口，画面与产品价值更是得到一致好评，只是在读盘时间和老套的战斗系统方面遭到了不满，不过后来才发现送给媒体评测的版本读盘时间比零售版要长。





后记

2008年后，X360在日本气若游丝，专家们纷纷表示微软应放弃日本，软饭们纷纷表示少了日式游戏对生活影响不大。而就在这个时候，微软突然召开了面向日本的RPG发布会，将《星之海洋4》、《无尽的未知》、《最后的神迹》等大作作为下一阶段的主力，7月14日，传闻中的隐藏杀手锏终于发表，X360版《最终幻想XIII》堂堂登场，整个游戏业的格局因此而改变。今年末的角色扮演游戏市场空前繁荣，10月份的东京游戏展想必又是一番龙争虎斗，日本的次世代黄金盛世就在眼前，这一切理应感激微软对日本的死缠烂打、不离不弃……

X360揭秘

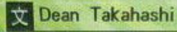
连载五

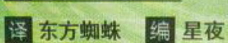
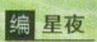
艾拉德为30页的备忘录而奔忙，微软其他相关部门也为与Xbox2之间的连接交流信息。此外微软为Xbox2是否能向下兼容而伤脑筋——向下兼容性非常重要，但是在新的主机架构 下实现起来又非常困难，微软指定了顶级程序员研究这个问题。

但是XE 30的指定也并不顺利，游戏部门要在硬件规划上缩减成本以保持盈利，还要达成强悍的性能。不过微软至少有一点优势，那就是业界领先的开发环境，能够让开发商的成本稍低一些。微软与CPU和图形芯片的供货商的谈判陷入了艰苦的拉锯战，IBM和ATI都不太能够接受微软提出的知识产权模式，Nvidia也出来搅局，微软还有许多工作要做。微软绞尽脑汁地在下一代硬件设计上贴近游戏的需要，但是更要命的问题出现了：游戏的开发进度大大延误，首发阵容可能深度不足。为了微软在LIVE服务上投入了更多的资源。艾拉德提出了将玩家放在中心，360度全方位服务的理念，这也是Xbox 360主机名称的由来。



微软游戏工作室的负责人弗莱斯一直顶着压力为游戏开发人员争取更加宽松的环境和更自由的空间。收购Bungie是他最成功的手笔，但是除了光环之外，微软有号召力的游戏太少，盈利的也不多，而且《光环2》的进度远赶不上Xbox2的计划，这对弗莱斯影响很大。


文 Dean Takahashi

译 东方蜘蛛 编 星夜 美编 一刀

第20章 CHAPTER 20

Xbox2的光环

The Halo of Xbox2

为Xenon制作游戏是艾德·弗莱斯的责任。2002年11月，罗比·巴赫将负责第三方游戏(微软以外的其他厂商制作的游戏)的重任从艾拉德移交给了弗莱斯。这是弗莱斯与艾拉德对抗中的一个小小胜利。艾拉德在确定Xenon产品规格的进程中已经忙得不可开交，而且他还要负责与Xbox LIVE服务有关的许多事务。他无法为维护与第三方的良好关系而集中精力，因为这需要消耗大量时间。

弗莱斯必须小心翼翼，第一方游戏(微软内部制作的游戏)与第三方游戏不能有什么冲突。微软在可能的竞争者之间要建立起一道长城，第一方不能从第三方那里窃取创意，当然第三方也不能这么干。职责的转换只意味着一件事情：X360游戏的成功或失败又一次取决于弗莱斯的脚步。

任何时刻微软游戏工作室大概都有50个游戏在开发中，管理工作极为复杂。2002年底，弗莱斯手下有四名中层管理人员。他们包括斯图亚特·莫尔德，他要管理Bungie工作室、模拟游戏工作室、Ensemble工作室的经理们。肖恩·金管理MSN游戏地带、体育游戏以及整体业务策略。菲尔·斯宾塞掌管的团队包括赛车游戏、Rare工作室以及动物园大亨团队。A·J·里德莫运营日本游戏工作室、数字砧骨、盐湖城游戏团队以及FASA。

全都加起来的话大概有1200个人为弗莱斯工作，这还没有把独立合同商计算进来。但是全部火力要分成Xbox和PC两部分。绝大部分制作室于制作PC游戏起家，而且不少团队仍然在制作PC游戏。比如说，蓝方团队制作《动物园大亨》，大巨制作室研发《国家的崛起》，瓦斯能量制作室制作《地牢围攻》，飞行模拟团队全神贯注于《微软飞行模拟器》，而Ensemble继续摆弄《帝国时代》。Ensemble试图制作一个Xbox游戏，但其类型是实时战略游戏，玩家需要同时控制许多军事单位，操控最好用鼠标和键盘完成。尽管Ensemble尝试过在主机上制作即时战略游戏，然而最后还是决定把自己栓在PC游戏上。

这是史上最庞大的游戏研发团队之一。但绝不是最大的。比较一下，任天堂的3000名雇员中有1500名游戏研发人员，索尼那个时候有2000名研发人员分布在12个游戏工作室中，而且数量还在不断增长。EA那个时候大概有将近4000人，而且还在不断招兵买马。

“我的观点是，作为第一方团队，我们的职责是不断创新并扩展市场。”索尼游戏工作室最高长官菲尔·哈里森说道。“我们秉承的哲学是，参与到我们能够做到最好的游戏类型中来。”

回到Xbox上来，弗莱斯快速扩展人马，迅速制作第一方内容。他买下了Bungie并且每年在内部开销2.4亿美元。但是他大概一半的预算到了外部游戏开发商那里，而外部游戏开发商一次只制作一个游戏。这些开发商包括Odd Inhabitants，他们的作品是《阿比逃亡记》所属的系列游戏；还有Bioware，他们为主机开发《星球大战：旧共和国武士》以及《翡翠帝国》等角色扮演游戏。弗莱斯还为蒂姆·沙菲尔等企业家提供资助。沙菲尔原来是卢卡斯艺术的一名极有创新精神的制作人，离职后创办了Double Fine制作室。沙菲尔正在为Xbox制作一款新游戏《脑航员》。这些公司并不介意收到微软的资助，不过更适合以独立游戏制作室的身份存在。



■具有奇特想像力的《脑航员》。

《光环》的成功为弗莱斯赢得了时间、政治影响以及大家的认同，同时也多少弥补了履历中的一些失败案例。但随着收购Rare，压力又重新增加了。弗莱斯需要寻找下一个《光环》。

2003年早期的时候，弗莱斯自己都不能确切地了解下一代Xbox会是什么样子。弗莱斯代理第一方游戏开发人员参加Xenon会议，向A·J·里德莫和乔治·佩克汉姆描述目前如何。就像其他的管理官员一样，他也要在当前Xbox业务和Xenon规划中做出困难的选择，平衡自己的时间。弗莱斯为确定硬件规格的缓慢进度而焦躁不安，因为制作震撼游戏，榨干硬件机能的重任落在他的肩膀上。制作一款重量级游戏的时间通常需要两年，而一些巨作更是耗时三四年之久，甚至长达五年。尽管离主机的发售还有两年半的时间，弗莱斯却感觉自己已经落在了时间表的后面。

他手里有一些非常酷的作品正在开发之中。其中的一个有力竞争者是Xenon的首发作品之一，Rare制作的《凯密欧　元素之力》以及《完美黑暗零》。这两个游戏本来是Xbox游戏的候选，但是开发过程已经耽误了。Bizarre创作室计划制作另外一款“《PGR》系列”的赛车游戏，而且准备再次从微软研究院的人工智能专家们那里获得帮助。



■《凯密欧 元素之力》

但是弗莱斯需要出去再钓一个巨作回来。他团队中的规划人员再次搜遍了游戏开发者这个圈子，寻找最杰出的天才和最好的游戏。2003年2月，弗莱斯自己去了拉斯维加斯参加名为DICE的行业峰会。在那里，数百名游戏开发行业的顶级精英汇聚一堂，颁发出相当于奥斯卡奖的游戏行业奖项，并且听取游戏开发形式的谈话。它在GDC会议之前召开，而GDC会议通常在加利福尼亚州的圣何塞召开，有大概10000名与会者。

DICE会议在几年前还被认为是一个内部私密会议。报名参加的人总是多于定额，而召开地点总是度假胜地却也为此推波助澜。这一次举办地在硬石赌场，而宾馆却不在拉斯维加斯区。在接待会上，弗莱斯碰巧遇到了CliffyB——克里夫·布莱辛斯基。这家伙是来自Epic的游戏开发人员，整天想着过摇滚明星般的生活。CliffyB很小的时候在学校就晃来晃去。他在17岁的时候就开始制作游戏，和Bungie的那些家伙们一样，把游戏装在邮袋里寄给他的客户。现在他是奔三的人了，已经成为EPIC的设计带头人。

他很早就认识了蒂姆·斯维尼，一个又高又瘦的程序员。斯维尼于1991年在马里兰州的罗克韦尔创办了EPIC MEGAGAMES。他的第一个游戏《ZZT》(一个文本冒险游戏，自带可以修改游戏的工具包)，斯维尼自己包装软盘发出去——又和Bungie的创办者们如出一辙。他把那时候还在高中的CliffyB拉上了船，当自己的游戏设计者。马克·雷恩曾经在id软件短暂的工作过一段时间，加入进来负责市场。后来詹姆斯·舒马兹也来了，成为EPIC的第二个程序员。他们一起制作出了《EPIC 弹珠台》、《丛林美女》、《爵士兔》等等游戏。后来他


Epic Games的代表作之一《虚幻竞技场》

们于1994年开始投资修成了一门图形绝技——Unreal。那个时候舒马兹已经离开，自己创办了游戏公司。斯维尼自己召集人马制作《虚幻》，但是3D编程的绝大部分工作是他自己搞定的。《虚幻》是最早真正挑战id的《雷神之锤》在第一人称射击领域的游戏之一。《虚幻》于1998年出现在PC机上，它迅速展示了PC机上新出现的3D加速卡的价值，卖出了数百万份。1999年，公司更名为EPIC GAMES。栩栩如生的游戏效果很快将斯维尼推上了3D图形顶尖首脑的位置，与id的图形大神约翰·卡马克平起平坐。随着EPIC的扩张，公司搬迁到了北卡罗来纳州的首府罗利市，不停地孵化出一款又一款虚幻游戏。而且它将图形引擎授权给那些所有想要在自己的游戏中使用最新3D技术的人。

在这一群游戏业明星当中，CliffyB身着白衣，脖子上的金项链叮当作响。他头脑迅捷，嘴巴里不停嘀咕着脏话，一分钟就能说出一大串。一次会议上，他与Epic负责市场营销的副总裁马克·雷恩开玩笑，马克说："看你那身白衣服，你穿上就像是个拉皮条的！"克里夫马上回敬道："那你就是我的妹子。"过后他也承认这是"兄弟之间的垃圾话"。DICE峰会上克里夫穿着难看的摇滚歌星式的衣服，头发染成红色，带着橙色眼镜，外套上的皮草一直垂到膝盖。但是克里夫已经厌倦了《虚幻》游戏。DICE峰会的酒吧会里，克里夫拍着艾德·弗莱斯的肩膀说道："让我成为Xbox2上的光环吧。"

弗莱斯回答道，"我也许会给你那个机会。"接着对一个偷听的记者说道："你可什么也没听见。"他庆祝道，"这还不是一笔交易。但这却是某一事件的开始。这是弗莱斯喜欢的偶遇。这意味着在拉斯维加斯，无论是在扑克桌上还是在高尔夫场上，一切都和真正的工作没什么区别。"

第21章 CHAPTER 21 掷骰子 Rolling The Dice

除了做交易，喝酒和赌博，弗莱斯和其他参加DICE峰会的人们还要听听Xbox的精神领袖谢姆斯·布莱克利说了些什么。布莱克利正在为自己新成立的资本娱乐集团摇旗呐喊，这家公司为有前途的开发商出品游戏，这种开发商通常没法从满脑子续作的发行商那里拿到什么东西，发行商不愿意为原创游戏的理念而冒险。

在一个名为"不，你错了！"的演讲中，布莱克利说听众全都被魔法束缚住了。"业界已经处于崩溃的状态，我们所有的人都陷在里面，"他说道。"有些人彻头彻尾的完蛋了，有些人正在向完蛋进化。这都是我们的错。"

他说道，一个问题是开发商在为发行商开发游戏，而不是为玩家开发游戏。开发商过于专注达到发行商设定的节点，这样的话开发商才能从发行商那里拿到项目下一阶段的钱。他还说道，业界版税结构之构建只是鼓励撒谎，扼杀交流和创新。他还说道，发行商生活在总收入目标、公文管理、风险管理和投资者预期的世界里。他们只能看见可预测的结果，也就是续作。这样反过来又剥夺了开发商对自己的构想精雕细刻的能力。

他观察到焦点测试经常被发行商错误使用。他说，发行商应该利用焦点测试来仔细观察开发商的理念。无论是发行商还是开发商都特别擅长误解消费者。

"走到沃尔玛里面买你游戏的普通人可没有《生化危机》全系列的动作玩偶，也不会知道DICE是个什么东西。"他说道。

他认为游戏焦点应该放到普罗大众中间去，并暗示"游戏文化是一种新的文化，坦白地说，有强烈的负面社会内涵。"需要玩10个小时到30个小时的游戏目标都是重度玩家，而不是大众。他还说，对于一个将与电影、音乐和电视平起平坐的产业来说，设计者需要一个安全的地方重申他的理念，并不断琢磨，直到他们拥有强大的力量。

这些冷静而坦诚的话语让马克·科尼这样的开发人员感触良多。然后这伙人开始Party，闲聊。他们以自己版本的奥斯卡奖开始。在硬石餐厅酷劲十足的"联合"包间里，这群精英听众上电视之前一直大吃大喝。

晚会由演员戴夫·弗雷主持，奖项由艾德·弗莱斯这样的业界名人与一些年轻而有魅力的好莱坞演员颁发。吊杆上悬着麦克风，聚光灯和电视摄像机给听众带来超现实主义的感觉。24小时游戏有限频道G4直播了这场盛会，将信号带到数以百万计的家庭。

CliffyB还是像一个摇滚明星一样接受了当红女星尼娜·卡克罗斯基的颁奖。卡克罗斯基刚在《奥斯丁力量》这部电影当中扮演了一个小角色。CliffyB太激动了，在舞台上一个劲的傻笑，而听众报以理解的热烈掌声。晚会继续，又是一长串似曾相识的名人聚会时刻。表演过后，又是喝酒、舞蹈和赌博。

会议一直持续到了第二天。high到很晚的人摇摇晃晃地回到了自己的房间，但是有的开发人员整晚都呆在电脑前面搜索网络。他们正在网站上寻找刚刚贴上去的一系列专利。这些专利描述的似乎是索尼为PS3准备的芯片。

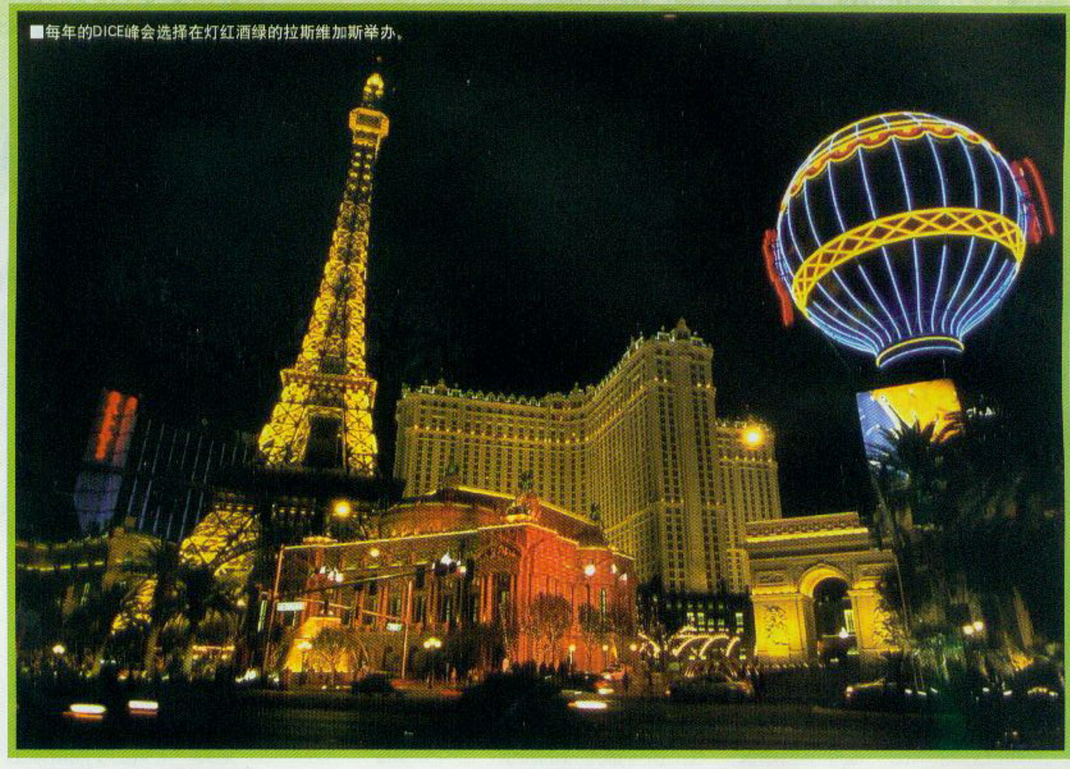
就在2003年圣何塞的游戏开发商大会之前，《圣何塞水银新闻》在自己的头版揭开了索尼专利的盖子。正在



个性派制作人CliffyB

会议的开发人员们都扑到专利上寻找蛛丝马迹，看索尼为制作游戏提供了哪些条件。

索尼的专利可把微软的一帮人吓坏了。游戏开发人员的评估爆棚了。PS3并不像早期描述的那样是个瘸子。但是专利的要紧之处已经非常明显。如果索尼、IBM、和东芝如数兑现了他们为Cell微处理器许下的承诺，他们可以以小型集群的形式进行计算，就像蜜蜂建筑蜂巢一样。他们能够将芯片植入到从掌上设备到超级计算机等各种各样的设备中去。每一枚Cell都会包含一枚PowerPC芯片和8枚协处理器。芯片之间通过强大的带宽连接，运算能力就被累加起来。专利里并没有说明一台游戏主机里会安置多少枚Cell，但是显然这种运算能力可以挑战Intel在计算领域的统治地位。如果索尼真的渗入到广泛的市场当中，它可以达到规模经济，甚至超过PC微处理器的规模，这将最终使索尼的芯片比微软为Xenon所使用的所有芯片都要便宜。这是最疯狂的赌博，不过却是有可能统治世界的精明计划。



■每年的DICE峰会选择在灯红酒绿的拉斯维加斯举办。

索尼游戏部门的首席技术官冈本申一在前一年的演讲中说道，索尼的目标是每秒钟完成1T次浮点操作。这代表英特尔芯片个人电脑处理能力的100倍。索尼总裁和首席运营官安藤国威说近来CES(消费电子展)上大家力捧的"家庭服务器"概念，也就是所有家庭娱乐项目的储藏库，和PS3就是一回事。索尼的计划是跳过芯片性能的正常过程。摩尔定律指出芯片每两年就可以使性能翻倍，但是这还不足以使索尼达到自己想要的性能表现。研究了索尼规划的游戏开发者说它的芯片将于2004年完成，而主机将于2005年首发，也就是微软为Xenon定下的相同时间。

但是没有人知道索尼内部出了些可怕的麻烦。索尼制作出了新的名为"GS Cube"的游戏系统，系统中有16枚情感引擎芯片。后来这被证明为技术上的死胡同。而与此同时，IBM的金·卡利提出了Cell，一个截然不同的计算结构。没有一枚微处理器和一枚显示芯片，PS3最初的构想是采用两枚Cell，一枚处理系统任务，另一枚处理图像。在这个非传统的架构下，游戏开发人员如同丈二金刚摸不着头脑。索尼最终摒弃了这个计划。这就为索尼和东芝的工程师们压上了自己设计出一枚图形芯片的任务。图形芯片是一个尖叫的怪兽，严重地依赖于一种名为"填充率"的处理过程，这才能处理图形。索尼和东芝的工程师们在PS2工作的基础之上明白如何设计芯片。然而与此同时，ATI和Nvidia早已抢先进军着色器，这种子程序可以为物体的表面加上材质和其他细微的差别，简化了为游戏制作美工的流程。要制作出一个新效果，开发人员只要写一个新的着色器就可以了。索尼和东芝的工程师在这方面远远落后。游戏开发人员又一次反对索尼提出的解决方案。索尼不得不取消了图形芯片。主机不可能在2005年首发了。

"他们要清理很多麻烦。"微处理器报告的主编凯文·科维尔说道。"我认为游戏开发者对于最后的目的地有重要的发言权。"

此时很显然微软和Nvidia无法再合作下去了。Nvidia的首席执行官黄仁勋说Xbox对他们公司太严苛了。Xbox芯片占Nvidia销售的20%，但是这两个公司在价格上总是谈不拢。而Nvidia正在将核心市场向桌面计算机转移。对手ATI在桌面市场将Nvidia逼到一个尴尬的位置上。

"我们非常愿意与微软在下一代Xbox上合作。"黄仁勋在一个访谈中说道。"但我们是一个拥有众多机会的公司。"Nvidia在探索与索尼和PS3合作的理念。这件事儿有点像结婚，因为索尼一开始在研究自己的图形芯片，但后来索尼的芯片不再是对手，Nvidia看到门被打开。

对于Xbox部门的绝大多数人来说，甚至是在Xenon团队中的人来说，这条新闻真是让人揪心。但是对于山景团队负责评估索尼架构的工程师尼克·贝克尔来说，情况没有那么糟糕。贝克尔自己做了一些计算，发现索尼的方法里面有一些问题。显然这个结构对游戏开发人员来说不够友好，系统里有太多的微处理器平行工作，但是却没有看出来平行工作所必需的内存系统在哪里。让所有的这些处理器在所有的时候都满负荷工作对游戏开发人员来说可不是一件轻松的差事。一个更加简单的结构可以更好地利用多处理器的优势。而且与传统的图形芯片相比，贝克尔认为微软的解决方案更易编程，可以轻松榨出更多性能。

"我们有出色而有竞争力的智囊，并非因为我们做了什么特别的事情，而只是因为我们做出了训练有素的猜想。"巴赫说道。

第22章 CHAPTER 22 战争机器 Gears of War

2003年GDC大会上，EPIC向大家炫耀了他们新的图形引擎。游戏演示展示了巨大兽人角色难以置信的细节，配以正确的光源，好像那里的确有一个太阳或者是一盏灯就在那个地方散发着光芒，所有的影子也正确无误。一个微软的业务发展经理吉姆·维瓦尔特看到了这个演示。他从Epic的市场营销副总裁马克·雷恩那里榨出了细节。

"我对找一款战争游戏非常感兴趣，而你们的技术又给我留下了深刻印象，"维瓦尔特说道。"我知道你们肯定在开发一款伟大的游戏。"

雷恩说道这是一个新版本的《虚幻》游戏，项目名称暂定为《虚幻战争》。维瓦尔特想把这款游戏签到X360名下。在接下来的几周里，雷恩和Epic业务经理杰伊·威尔伯一直在谈判，将虚幻战争从Epic原来为其找好的发行商那里赎身出来。

Epic的每一个人都想超越《虚幻》品牌的藩篱。CliffyB尤其需要振翅高飞。第一款《UT》游戏上市之后，他几乎离开Epic。他想开发一款新的游戏，具有讽刺意味的是，他想开发更富有史诗感的游戏。（译注：Epic在英语当中的意思就是史诗。斯威尼希望自己能制作出史诗般的游戏，故以此为自己的公司命名。）他喜欢《寂静岭》以及《生化危机》之类的恐怖游戏，那里恐惧压倒一切其他感觉。

"记的那句谚语么？'我们唯一需要恐惧的只是恐惧本身。'"他说道。"我说，'恐怖会大卖。'"

从高中时起他就想制作一款名为"恶灵邪神"的恐怖游戏，主人公设定为一个在后现代城市中妻子被恶魔吞噬的人。游戏为单人剧情推动，这与Epic的多人在线混战游戏截然不同。对手公司id软件的图形巫师约翰·卡马克曾经说过FPS游戏中的剧情就像毛片中一样毫无必要。CliffyB觉得这个想法非常可笑。

"这是一个可以向客户讲述自己故事的媒体。"他说道。

但是他没有机会证明卡马克错了。更多的《虚幻》游戏接踵而来。CliffB调整自己跟上市场环境。其中一款续作一开始名为"虚幻战争"，玩家在巨大的场景中操控后现代风格的海军陆战队员，场景非常真实。但那个时候Epic的团队忙的不可开交，所以他们停下了这个项目，先把《UT2004》做出来。

CliffyB手下的一名程序员建议将虚幻战争转换为第二人称视角，这个视角中玩家可以看到自己所操控的任务，好像他们就在后面从角色肩膀上看过去。CliffyB很喜欢这个想法，想要在《虚幻战争》中实现这个理念。当他看到了Capcom后来发售的恐怖游戏《生化危机4》以后，真真切切地看到了第二人称视角在实际游戏画面中是如何运行的。"我们要完全转到这条道路上来，"他说道，"我们一定要用这个视角，因为人物从这个角度看上去太他妈的棒了。"

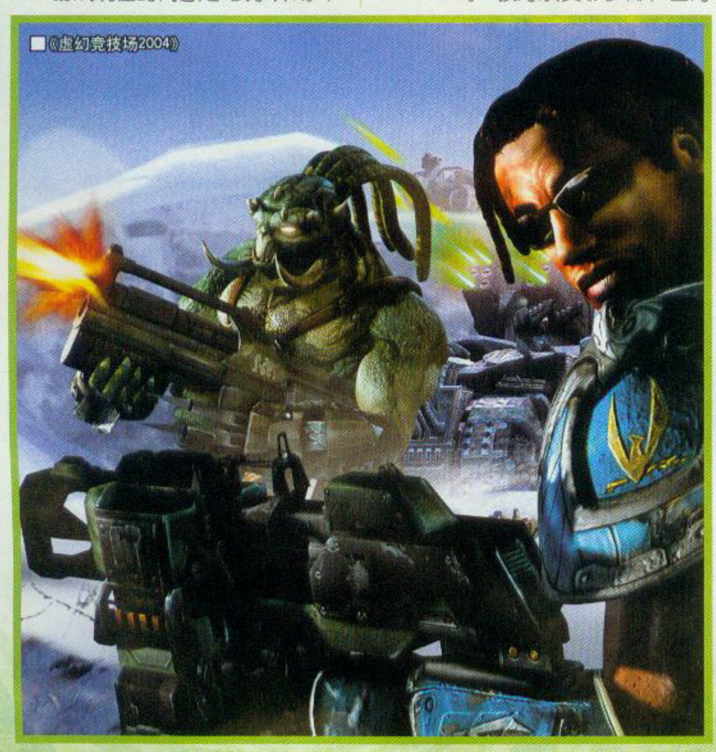
游戏现在的代号是"战争计划"，它将与Epic以前的快节奏射击游戏截然不同。游戏的节奏会比普通的第一人称射击游戏慢一些。人物角色会部分遮挡玩家的视角。此时图形团队已经有了一个引擎，而CliffyB构想的剧情也完成了一些片段。在某种程度上，CliffyB说道，"抓住了一条能掌控狗的尾巴。"他开始构想所有想要阐述的东西。2001年世界贸易中心双塔倒塌，给了CliffyB极大的震撼。一次突然袭击能让如此富丽堂皇的场景化为灰烬，这个构想出现在他的脑海里。而一个天主教堂的废墟又让他想起了《人猿星球》中最后一幕，那个场景中查理斯通·赫斯通来到了倒塌的自由女神像旁边。他又想起了人们对炭疽热的歇斯底里，人们买管子保护自己免遭恐怖化学战的袭击。"破坏美学"的理念萦绕不去，而这些又与"恶灵邪神"中的恶魔浑然一体。CliffyB想把这个游戏命名为"顶点战争"，以纪念北卡罗莱纳州首府雷利一个沉睡的郊区小镇。他想起了那些在二战中被摧毁的城镇，士兵必须在废墟组成的掩体中射击并掩护自己，而不是拎着枪在大街上大摇大摆的用火舌把一切都轰杀至渣。

"如果你面对的敌人也会寻找掩体，情况会怎样？"他畅想。"他们足够聪明，会考虑自己能做些什么。"

CliffyB做科幻游戏的时间已经够长了，这次他想要让敌人从地底下钻出来。这也正好对得上斯威尼的团队正在研究的图形技术。敌人形象模糊地具有一些人类的特点，色彩苍白。他把这些敌人称为"蝗虫"。

CliffyB极为欣赏《光环》，因为


■CliffyB喜欢暴力与恐怖的游戏概念。


■《虚幻竞技场2004》

游戏里面的敌人很聪明。游戏优雅的从一款PC机上的第一人称射击游戏转变成了一款主机上的射击游戏，而CliffyB觉得为PC制作游戏令他崩溃，他现在想要来一次主机上的体验。他与自己团队中的其他人说了自己的想法。另外一个有助于他探索主机平台新游戏的原因是《虚幻》品牌一直与PC机联系在一起，在主机平台上一直都不怎么吃香。

一条格言一直让他念念不忘："战争的齿轮(译注：齿轮就是gears)是由士兵的鲜血润滑的。"这句话留给了他很深的印象。然后他在网上搜索这个名字，发现这个域名由一名动画粉丝拥有。Epic出价购买了这个域名，获得了其所有权。现在CliffyB已经构想好了一个游戏，迫不及待地要把它做出来。他知道《光环2》的进度已经落后，推断微软需要另外的什么东西来护驾自己的下一台主机。他也知道购买新主机的玩家们需要更狠的料。

"我已经不耐烦了，"他说道。"我只想go，go，go。"

蒂姆·斯威尼在GDC的演示为他所需要的图形引擎奠定了基础。UE3实力强大，能够在游戏中细致地表现出复杂的人物和场景。引擎能够表现出斯威尼及手下程序员和美工们乐于创造的震撼效果。光照效果中有一种被称为"大动态光源"的特效，这意味着在同一张图像中可以为很亮的部分和很暗的部分提供广泛的照明。实际实现的效果让人惊掉下巴。他们没有百分之百的把握，但是他们敢打赌目前正在研发的这项技术为微软的下一代主机上将会有完美的体现。

2003年3月，Epic与Scion制作室合并，后者初出茅庐时与Epic合作制作Epic的衍生作品。新公司需要一栋新的房子，斯威尼觉得现在是大幅扩张的时候了。与德州麦斯奎特的小规模公司id形成鲜明对比的是，Epic意识到游戏研发正变得越来越复杂，需要更大的团队和预算。

公司终于找到了足够的人马满足虚幻项目的需要，还要开始制作新的游戏。他们决定将游戏设定为一个有剧情的射击游戏，而且包含CliffyB想要的恐怖元素。

"显然克里夫和他手下的人制作出来的东西截然不同，我们应该有所突破，将之作为一个新的拥有知识产权的品牌。"斯威尼说道。

CliffyB和他的团队一再对概念精雕细琢，故事终于成型。原创的科幻剧情中，人类被拖入疯狂的战争，只是因为"浮现日"中遭到地下怪兽种族的恐怖袭击变成了受害者。这是一款CliffyB一直想要做的游戏。CliffyB为这款游戏制作了丰富的背景世界观：恐怖的生物，破碎的城市，身材粗犷几乎要撑出护甲的巨大人类战士。游戏的主角是两个总是比肩而战的海军陆战队好友。游戏以"强制视角"的方式展开，也就是说，当他们到了一定剧情的时候主角会看向一个特定的方向，已经制作好的剧情分镜头就会显示出来。这些过场与实际游戏画面无缝地连接起来。CliffyB现在有了足够的素材制作一套三部曲游戏。公司为了这款游戏申请了一大堆商标名字，其中一部分只是迷惑商业间谍的诱饵。申请的商标中就有一个名为《战争机器》。

CliffyB到雷德蒙德推销他的游戏。在演示的那天早上，他紧张地要命。他做了60个俯卧撑。在微软游戏工作室官员们的会议上，他尽力说服肯·勒布游戏的新战斗模式也就是合作模式(双打的时候)就算一个人走在另一个人前面也能够很好地运行。

微软的规划人员开始为独占而谈判。EPIC开口要一张大支票维持开发的运行。EPIC的马克·雷恩也在微软

面前拿其他一些感兴趣的东西诱惑微软。斯威尼正在研发它的下一代图像引擎，底层代码将以最新的图形技术榨干包括PC机和下一代家用机在内的任何平台的机能，实现超卓的图像。如果将EPIC拉上了船，这也可以鼓励那些被授权使用图形引擎游戏的制作商登陆X360，这意味着数十家制作商为X360制作游戏。EPIC从来没有考虑过将《战争机器》交给索尼，因为这个时候索尼还没有开始为PS3讨第三方开发商的欢心呢。

"微软对《战争机器》显示了极大的热情。"雷恩说道。"游戏的成败完全有可能取决于市场营销。如果一个发行商急切的需要一个游戏，而且这个游戏对它的策略非常重要，他们就会在市场营销上花很多钱，吸引大家的注意力。"

EPIC在微软内部也有自己的粉丝。制作室经理伯尼·罗斯和ATG负责人劳拉·福莱尔都非常喜欢这个理念。事实上，劳拉因为非常喜欢这个游戏，以至于用《战争机器》作为一个借口离开了ATG回到了游戏制作部门以制作人的身份与Epic共事。斯科特·亨森，艾拉德的朋友之一，也是前Xbox LIVE的主管填补了ATG的空白，代替了劳拉。弗莱斯也很喜欢这张王牌，但是他也很喜欢另外一个从家乡起家的公司。前微软程序员盖博·纽维尔执掌的Valve有限公司在过去的几年当中一直以《半条命》享誉业界（主要是MOD《反恐精英》的功劳）。Valve已经完成了为PC平台制作《半条命2》的工作，并决定为此游戏制作一个Xbox版本。现在纽维尔想要知道弗莱斯是否有意让Valve为X360制作一个新的Valve游戏。

杰·威尔伯负责Epic游戏的业务运作，由他来负责谈判。他全天候接听电话，甚至在回雷利去看他小孩的棒球比赛时也是如此。微软想要这款游戏成为一款首发作品，但是Epic知道2005年首发之前绝对不可能制作完成，就算有30人的团队有一年半的时间准备也不行。

约翰·柯米奇是与Bungie签约的真正规划人，同时带着这两笔交易与弗莱斯商讨。弗莱斯回忆起了权衡这两个公司的分量。它们都需要从微软拿走高额的预付款，而弗莱斯没有那么多政治资本完成这两笔交易。Valve是个不好打交道的公司，而且正在研发自己名为Steam的在线游戏发行系统。Valve想争取通过自己的Steam系统随便卖自己游戏的权利，这将与自己的发行商之间为消费者展开激烈的竞争。这笔交易很难吞下去。Valve想要发行商为游戏研发买单，但是却只能拿到利润的一小部分。它将通过Steam与发行商的零售之间展开竞争。更何况追溯一下Valve的历史记录，Valve何时能完成游戏完全就是一个谜。

弗莱斯权衡了两个游戏，一只手拿着一摞合同。他看看一只手里的Epic，又看看另一只手里的Valve。他做出了决定，将与Valve的合同扔进了垃圾堆。后来听到这个决定的人摇了摇头，奇怪为什么弗莱斯没有把微软几亿的美元拿出来签下两个合同。似乎就是这样的例子，微软自己本是哥利亚，却感觉像是大卫。


■虚幻引擎3初公开时的演示画面



第23章 工业设计 Industrial Design

初代Xbox的设计没有为微软拿到任何奖项。一个博客不客气的说，设计第二代Xbox就像找机会重新设计泰坦尼克一样。最初，新一代Xbox的设计也了无新意。前苹果设计师吉姆·斯特瓦特现在管理Xbox设计规划，他决定先展开一场竞赛进行项目的工业设计。他计划搜索一些美国的工业设计公司，寻找到合适的设计者。上一代的Xbox由一个名为霍瑞斯·卢克的前珠宝设计者设计，之后他继续在公司里设计手机和掌上移动设备。最后的项目是个疯狂的冲刺，受到了设计者的广泛批评。主机太大，像是一个盒式录像机。机器的上面是弧形，所以你在上面什么其他东西也放不了。外形的一切都很粗糙，不够精细。这款设计努力讨好爷们，而不是必须瞄准的大众市场。手柄控制器太大，尤其不适合手掌比较小的日本玩家。这一次，微软一定要干的漂亮些。

丹·科依纳是前任天堂美国公司的市场人员，他加入微软已经有数年的时间。他帮约翰·奥卢克负责市场业务，并寻找一些与众不同的东西。科依纳加入了艾拉德的团队，帮助规划Xenon。卡梅隆·菲洛尼也参与进来，替艾拉德处理X360的许多事务，他说，"我们发现自己没有充分发挥科依纳的作用。我们决定给他一个更加广泛的角色，把软件、硬件、可用性和规划整合起来。"

科依纳有个非常响亮的头衔——用户体验总监。虽然他并不直接监管斯特瓦特的工作，但是他掌管设计。他告诉斯特瓦特自己想要在世界范围内搜寻工业设计公司。科依纳希望设计这次能成为一个高级职位。他希望所有的用户体验保持一致，就像苹果电脑一样，从屏幕到包装看起来都是一个人设计的。但是科依纳和斯特瓦特必须在开始工作之前弄明白设计的状态是什么。他们架起了一个设计车间，把公司上下所有的设计人员都拉了进来，而且时刻留意最新的流行趋势。

微软原来为宅男设计产品的老套做法这次行不通了。宅男已经变得极为时髦。苹果发售了自己设计极为简约的白色iPod，这个黑白色的小盒子只有6.5盎司，小巧地就像一个钱包。它的软件设计的颇具匠心，可以聪明地自动下载歌曲到玩家的硬盘中来。它还有一个独特的触摸转轮，玩家只要用一个手指轻轻一转就可以操作菜单高速选曲。iPod的销售开始爬升，苹果电脑再一次改变了态度——这一次是酷酷的白色。iPod成为了一个象征。它一眼就可以认出来。如果有个人在街上走，耳朵里塞了一个白色的耳塞，你就知道他们在听iPod。拉贝尔网络的市场观察员卡瑟里恩·盖斯帕利尼说道，iPod的流行强调了



■iPod是X360设计的灵感源泉之一。

个人主义以及能够自由选择音乐的重要性。

"真实"是设计圈子中最引人关注的词汇。加州太阳谷青蛙工业设计室的创建人哈特穆特·艾斯林格说道，如果你想要金属的效果，在塑料上加上一层涂料是再也行不通了。消费者需要真正的金属，拉丝的或者合金都行，或者暗示消费者这是金属的也行。品牌设计和体验总监萨姆·卢森特说道，这就是为什么惠普在它的数码相机上加入了不锈钢。

所有的这些趋势令X360的设计更加重要，也更容易搞砸。这一次微软要搞清楚流行一时与永恒魅力之间的区别。1999年苹果在自己的iMac桌面电脑上引入了半透明设计，现在再也不流行了，因为效仿者蜂拥而上，消费者开始排斥这种设计。这些公司所需要的观察技术和人文学者在研究文化时所需要的技术差不多，所以公司现在开始雇用人文学者，社会科学家和精神学家。微软在第一部Xbox的设计当中已经做出了这些努力，但是它仍然错失了很多设计点。

科依纳和斯特瓦特整天泡在这些流行时尚里，开始了自己的工作。他们一起出发造访全世界最好的工业设计者。他们从微软的海外子公司搞到了日本和欧洲最好的设计者名录。2002年12月开始，他们巡游世界。科依纳与设计者在很高层面上进行交谈。他想要他们仅在最高级别的指导下锻炼他们的创新性。他想要设计者们设计出一款适合自己地区的盒子，而这个盒子在世界的其他地方也一样表现良好。设计者中有一个人叫马克·纽森，这个伦敦的设计者拿出了一个原型设计。他战果辉煌，从资生堂男士化妆品到维达·沙宣的护发产品不一而足。

2003年2月，设计者们提交了他们的第一批草案。六个公司提交了七个构想，名为"姿态"。位于日本大阪的设计公司赫斯实验室提交了两个带手柄的方案，一个带塑料带，一个带着漂亮的金属圈。微软从部门内部找人做出了3D计算机效果图，并且用自己的机械加工车间生成了3D原型模型。他们最后为模型加上了亮闪闪的金属条，发出彩光的二极管，最终成为高质量的原型。这是个昂贵的流程，但还不至于让人发疯。微软在这些模型上大概花了10万美元。

2003年5月，微软找到了60年来一直专注于设计研究的老牌公司——位于加州红木海岸的切斯金公司。它的业务就是了解全世界的人们并为工业设计者提供建议。市场专家路易斯·切斯金创立的这家公司是最早做市场研究的公司之一，他们提供咨询和研究，对象包括万宝路男人、嘉宝宝贝以及麦当劳餐厅重新设计的"黄金弧顶"这样的广告。几乎没有什么人听说过切斯金，不过人们每天都在接触它所研究过的产品。切斯金与微软其它不同部门之间的合作从1990年就开始了，并且已经为微软公司提供了大约500项研究。绝大多数项目是软件，但是切斯金也为惠普、摩托罗拉和三星这样的硬件公司进行调研。

"我们提供一种视点，就是什么东西能在工业设计之中行之有效。"切斯金公司的首席执行官达瑞尔·瑞阿说道。

瑞阿非常清楚微软因为自己的第一款Xbox被消费者和设计公司骂的狗血淋头。科依纳决定进行研究，首先要确定最基本的研究方法，而切斯金公司又准备如何处理。瑞阿非常惊讶，微软竟然与如此之多的工业设计者进行了接洽。在他的经验中，没有人进行过如此大规模的预赛。科依纳决定将不同的设计草案交给一群消费者检验。这么做的意图并非进行大规模的统计可行性研究，看全世界的玩家如何看待这款设计。瑞阿手下的一小群人建议将设计拿到全世界不同城市中各种玩家当中。他们觉得大概100个消费者就可以针对设计收集到足够广阔范围的意见。微软用自己的研究员单独调查日本市场。

"我们需要为如何考虑设计抉择而定下一个框架，"瑞阿说道。"我们尽力提醒设计团队组织，比方说建议他们设计得更小巧更干练。"

切斯金没有聚焦十几个玩家这样"一群人"的看法。瑞阿感觉处于人群中的个体经常说些与自己独处时不太相同的话。在一群人当中，人更加胆大，更愿意向他人炫耀自己。而当自己一个人的时候，他们会给出截然不同的意见。切斯金想要得到最直接的反应。Xenon研究的重点并非得到玩家关于设计原型的回馈意见，它的要义在于发现消费者如何看待游戏主机这样的一款产品，他们希望从中得到些什么。每个访谈都需要大概一个小时。一般来说，15个访谈过后，研究项目就可以得到相同的答案。

"你没有什么独到之处。"瑞阿说道。

依照以往的经验，切斯金拿出了一个划有四个象限的图描述了各种设计的风格。一条线是来自生物组织体的频谱——柔软而有生命感的设计，大量运用球形和椭圆形等意大利设计的符号。另外一端则是建筑形式，特色便是采用刚硬的直角，像是一个建筑，或者是PS2主机。在纵轴上，切斯金也摆出了各种不同的口味，从中庸到狂野。这样做的要点是找出微软最舒服的地带，Xbox更加野性、大胆。

后来加入用户界面部门，在科依纳手下做事的帕奥罗·马拉布约说道，初代Xbox太结实强壮了，看起来就像是"绿巨人"。就算加入了商标和闪烁的绿灯，主机也太核心了。他说，绿色的宝石灯就像"绿巨人胀紧了自己的肌肉"。新设计必须取悦更广泛的受众。设计得要像李小龙一样，强壮而优雅。说到狂放与内敛，微软需要像宝马一样更加端庄，而不能像法拉利。

"我们需要面向大众市场。"马拉布约说道。

没有什么设计是完美的，在这一块也没有节省成本。微软一直盯得很紧，斯特瓦特决定转职到微软的另外一个部门去。2003年夏天，科依纳开始与新的设计者面谈。他很紧张，现在努力已经晚了，他们的时间的确不够了。



■眼前这组X360原型样机，凝聚了各路设计人员的心血。

第24章 CHAPTER 24 做决定，签合同

Making Decisions, Signing Contracts

2003年7月的时候，Nvidia几乎从ATI那里偷走了图形芯片的合同。Nvidia的首席执行官黄仁勋是个精明的谈判专家，尽管在Xbox业务上不乏恶意，却一直停留在追赶图形芯片合同的队伍中。黄仁勋能够提供的一个条件是对目前的Xbox芯片打折。他也注意到了如果使用Nvidia的芯片，新系统向后兼容老系统将变得轻而易举，而如果微软有意让老的Xbox游戏在新的主机上运行，微软又愿意支付怎样的一笔版权费，甚至不需要Nvidia的芯片是最新的产品？Nvidia会成为搅局者吗？

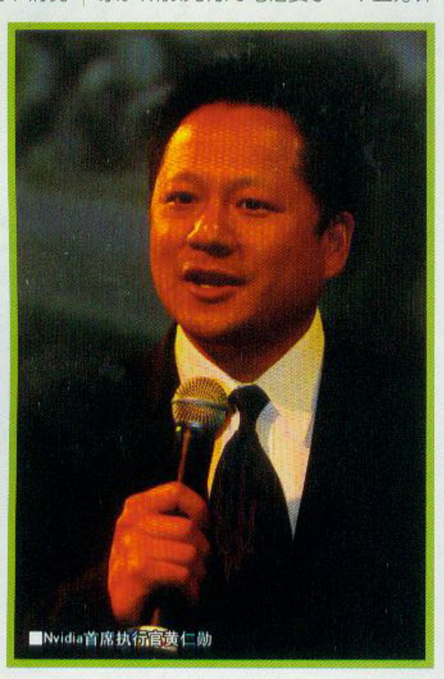
"我们按照自己的标准走了一个流程，ATI高居榜首，"微软的谈判人员巴里·斯派克特说道。"我们也看了其他没有能力完成任务的公司。事情停了下来，Nvidia又重新回到了局中。我们知道过去发生了什么。我们知道发生过很多事情。不过那都是过去的事情了。我们把记录板擦得干干净净，仔细看看他们能不能达到标准。这并不是拿一方去对付另外一方，这只是开放所有的选择。事情风险很大，你不得不这样做。"

斯派克特知道，在2003年夏天的时候，他们已经没有多少时间了。决定一款还不存在的芯片的价格，这款芯片没有生产的历史，自然也就无从决定生产起来究竟能有多便宜，这简直就是开玩笑。而斯派克特的老大布莱恩·李却不想做一笔不能符合微软所有长期规划需求的生意。

"我们的人知道，做一笔正确的交易与及时做完交易一样重要，"斯派克特说道。

但是与ATI的会谈正转向好的方面。负责Xbox硬件的副总裁托德·霍尔姆达尔和系统设计师格雷格·吉布森也加入到了讨论中来。ATI方面，销售与市场主管里克·伯格曼也加了进来，就在工程主管鲍勃·菲尔德斯特恩身边助阵。现在就有了这种机会，工程师与工程师谈，销售人员与销售人员谈。他们开始相信对方，并学会妥协。

有一天，是个星期天，斯派克特正准备坐飞机去钓鱼，接到了电话，一接就是一个小时。他的老婆让他来注意一下，塞给了斯派克特一个纸条。斯派克特对电话要了一个五分钟的暂停，说道，"我17岁女儿的朋友在这儿，他们想要带她骑摩托车兜风。"电话两端的人都笑了。他们挂断了电话，后来又重新会谈。



■Nvidia首席执行官黄仁勋

"我们每一个人都有这样的时候，"斯派克特说道。

幸运的是，菲尔德斯特恩觉得汤姆·霍尔姆达尔很够意思，值得信赖。

"他对双方都很公平，"菲尔德斯特恩说道。"这样让我们与微软合作更加轻松。"

罗比·巴赫也激起了同样温暖而柔和的感觉。巴赫与ATI的CEO戴夫·奥顿说他们想促成这笔交易，但是将谈判的细节交给了团队。ATI甚至重新回到交易中来。巴赫一度中止了合同，巴尔默也中止了合同。斯派克特原来是一个小学教师，过着另外一种生活，这一次为自己的法律团队举行了一次聚会。

合同曾一度充满争议，但是ATI愿意作出让步。他们在微软竭力寻求的东西上做出了退让，包括将ATI芯片设计的所有权交给微软，微软可以自由地将设计交给不同的芯片厂商，锁定最低的可能限度生产成本。ATI承诺将发售期定在2005年，达成有奖，延迟有罚。

"显然对微软来说不成功便成仁。"ATI的技术副总裁鲍勃·菲尔德斯特恩说道。"这就是为什么这桩交易不是由工程师完成的，而是由业务人员完成的，因为他们知道从长期来看他们可以赚到钱。每一方都有成本构成表格和成本随时间缩减的表格。这一次更多的考量进入了这个商业模型之中。

他们于2003年8月12日签订了合同，ATI开始全力以赴研发代码为C1的芯片。在交易条款中，ATI将得到工程设计费，并且从每一枚售出的芯片提取版权费。但是微软不必向ATI支付每一枚芯片的实际生产边际成本。相反，他们可以不让ATI作为中间人，而是自己带着设计直接到合同芯片制造商处。这样降低了成本，而且给予了微软按照自己的时间表重新设计芯片缩减成本的权利。如果有人因为设计相关的专利侵权起诉微软，ATI同意他们将对微软进行补偿。交易明确指出，在设计和生产过程中，哪一步由谁负责。

黄仁勋说，这笔交易对Nvidia的业务感觉不是很好，所以他的公司走开了。尽管巴里·斯派克特这样的谈判人员非常强硬，ATI的高层管理人员却与罗比·巴赫及托德·霍尔姆达尔相处相当愉快。

"当谈到业务上来的时候，他们相当公正，"ATI总裁戴夫·奥顿说道。"黄仁勋说这不是一笔好交易，但其实这是一笔好交易。否则我们不会签合同的。他就是丢掉了合同。"

微软的芯片专家尼科·贝克尔和马苏德·福德为ATI定下了一个非常强悍的项目。他们所定制的这枚芯片有2.32亿个晶体管，还有一个1亿晶体管的附随嵌入式存储芯片。图形芯片有48个统一着色器，每秒钟可以执行240亿个着色指令。绝大多数图形芯片的着色器都是分开的，一种是顶点着色器（定位），一种是像素着色器（赋予材质）。

图形芯片在500兆赫的频率下运行，每秒处理5亿个多边形。芯片既可以在标准清晰度的电视机屏幕上显示图像，也可以在720P的数字电视上显示图像。这并非可能达到的最高图像质量目标，但微软认为这是市场的最佳定位。ATI将在芯片中设计一个内存控制器，并将嵌入式存储芯片与图形芯片高速连接。

"ATI考虑到这是一枚家用主机的芯片，而不是一枚PC机芯片。"系统设计师格雷格·吉布森说道。

在技术方面，这就是ATI赢取设计之处。在主机中加入嵌入式内存的做法对吉布森有极为重要的意义。如果没有这枚嵌入式内存的话，主内存总线上的流量——内存、CPU和图形芯片中的数据高速链路——将会特别巨大。内存带宽的短缺正是PS2、初代Xbox和PC主机上的阿基里斯之踵。因为嵌入式DRAM直接与图形芯片连接，图形芯片可以直接获取自己所需要的数据，而无需通过总线去访问主内存。游戏开发人员本可以使用更多嵌入式内存，但它的存在至少是个解脱。它允许系统发挥更多的理论性能，而相比之下很多系统永远不能接近其理论性能的最大值。

菲尔德斯特恩让一队工程师从春天就开始工作。现在他可以整装上阵，又为团队加入了数十名工程师。微软芯片部门山景团队的领导拉里·杨与菲尔德斯特恩的团队密切合作，制定出了一个时间表。微软将检查工作进度，然后为芯片合同制造商台积电拿出一个生产时间表。与此同时，微软还要与NEC协调，他们负责生产与图形芯片配套使用的嵌入式存储器。福德就是留在ATI工厂里持续跟踪合同项目经理。

菲尔德斯特恩在为任天堂芯片工



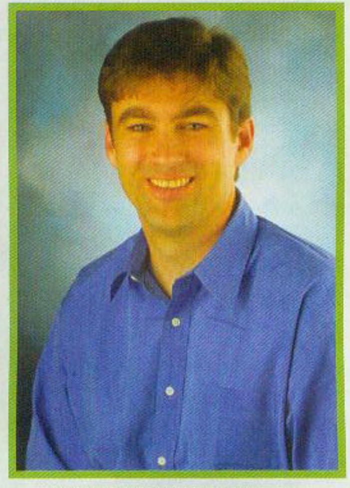
■微软在山景城的办公园区

作的工程师与为微软项目工作的工程师之间建立了一道坚固的墙，双方无法联系。他必须准备紧急计划，这要取决于ATI的图形芯片究竟是与IBM还是英特尔的微处理器协同工作。IBM赢得合同的可能性很大，但是毕竟还没有正式签合同。微软仍然不知道要做些什么事情才能让新机器兼容老游戏，但是它知道自己需要达成这个目标。

菲尔德斯特恩并不是非常担心竞争。他知道IBM、索尼和东芝设计的Cell微处理器非常复杂，有多个核心。这会让程序员非常头疼。他也知道索尼在制作自己的图形芯片，但却不知道一定会失败。

微软的硬件工程师和ATI的芯片设计师一直互相咨询。菲尔德斯特恩有一次去雷德蒙德出差的时候，在一家微软的咖啡馆遇到了史蒂夫·巴尔默。他们握了手。但其实他是与罗比·巴赫、托德·霍尔姆达尔以及布莱恩·李会面的。ATI派出了工程师贾森·米切尔向游戏开发人员们介绍架构。许多问题非常不客气，但米切尔泰然处之。过了一阵子，微软自己的人也出去作简介去了。

日程表排的满满当当。ATI必须在2004年秋季之前完成设计，这样才能赶上时间表。此外还需要一段时间生产原型芯片。接下来他们要花好几个月的时间除错。2005年夏天他们正式进入大规模生产之前又要花好几个星期的时间。毕竟，这次他们拥有的时间比研发一枚典型的PC机图形芯片要少六个月。


▲前微软娱乐部副总裁布莱恩·李。

"我们吓坏了，"菲尔德斯特恩说道。"我们担心这会成为我们公司历史上的污点。"

2003年9月，微处理器的决定也终于有了头绪。

自从拿下为任天堂的NGC提供微处理器的交易之后，IBM对游戏就一直非常认真。吉姆·卡尔是IBM的资深架构师，领导450名工程师从头构想一个新的芯片架构。他们认为家用主机市场正是这枚芯片的完美发迹之地。索尼也是这么想的，这才有了2001年3月的Cell联盟。索尼、东芝和IBM的工程师齐聚奥斯丁——这也是萨摩赛特设计中心若干年前就扎根的地方。IBM期望再次赢得任天堂的订单。IBM处于田径场上内圈的有利地位，因为任天堂很可能会考虑IBM作为NGC继任者的优先人选，这也许能在次世代主机大战中为自己捞取1亿枚芯片的销量。但是IBM想要的更多。IBM所需要的只是微软，这样才能完成游戏芯片市场的重要一击。

但是与微软的合同谈判陷入了泥沼。微软想要为IBM找一个第二提供商。由于微处理器极为复杂，并且还是系统中最昂贵的原件之一，显然设计制造的难度非常之大。IBM拥有一项领先的生产技术，而且正在谈判把这项技术授权给位于新加坡的特许半导体使用。特许半导体需要赶上台联电或者台积电这样的竞争对手，这些对手公司已经转向30厘米晶圆，可以用更大的晶圆更加有效地生产出芯片。他们用30厘米的晶圆作为起点生产生产芯片，并取代了20厘米的晶圆。这为自己带来了成本和产出率上的优势，特许半导体必须迎头赶上。既然IBM已经有了此项技术，它就授权给了特许半导体。但是微软准备使用一种特别的生产工艺也就是SOI(绝缘衬底硅)技术来为芯片争取能耗上的优势。拉里·杨说，微软推着IBM将此项技术交给特许半导体，这样特许半导体就能作为Xenon芯片的第二来源。IBM要为特许半导体调配许多工程师实施这项技术。这笔交易一定下来，微软顿时觉得松了一口气。现在它不再是IBM的俘虏，万一IBM的产出率糟糕，微软还可以找到第二个资源。



这边与特许半导体的谈判推迟了与IBM的最终协议。再按照这个速度下去的话，签设计芯片的时间会越来越晚。微软脑子里有个非常特别的任务，那就是Xenon一定要赚钱。与IBM的交易对此目标尤为重要。IBM愿意让步。凯利确定了一个事情。

"创新再也不仅仅围绕着PC机了，"他说道。"计算与消费电子世界最终会融为一体。"

但是这个决定融入了许多政治因素。比尔·盖茨加入了进来，他代表的是英特尔，问团队是否能找到一个办法为自己的盒子找到一个长期的合作伙伴。他找来了微软研究院主管里克·拉什德和打造了微软现代操作系统的戴夫·卡特勒这样的Windows专家。盖茨参加了若干会议，会上贝克尔和其他人都捍卫自己的选择是最好的。他们力挺多核心，但是公司外面根本听不见这些会谈。他们没法证明自己所选就是最正确的道路。游戏开发人员对此很不爽，但是工具专家相信为多核心多线程的机器设计游戏是可行的。

"到最后，IBM有了一个真正强大的PowerPC核心，小而有效，"系统设计师格雷格·吉布森说道。"这是惟一的一个能在集成三个核心中央处理器内，并且体积小、成本低。能耗低，还有集成缓存。"

盖茨和巴尔默准备签合同从IBM处购买前18个月的芯片。他们向IBM交付了一张大额支票，并在2003年9月最后握手确定。2003年11月，公司最后宣布了合同。IBM距离拿出第一个设计还有13个月的时间。正常情况下，这样的项目需要两年的时间。这也意味着微软不可能拥有一台真正向后兼容的主机。忍者团队仍然没有报告回来，说向后兼容要花多少成本，甚至连是否可行也不得而知。这个时候，罗比·巴赫已经准备好对付一切后果。

现在微软已经做出了最终的决定，乔恩·托马森的软件团队可以动手为新主机写一个操作系统了。工作具体由迪纳特·莫莱斯和特雷西·夏普负责，上一台主机的操作系统也是他们写的。团队小而精干，并且严格区分开来。这样的话团队之间不用互相依赖。音频团队可以在没有核心团队帮助下独立运作，反之亦然。

第25章 CHAPTER 25 整装待发 Sign Off

2003年9月，Xe30团队已经完成了自己的工作。这些规划高手们决定，是时候做一些大的决定了。如果微软决定在2005年11月的时候全球发售，那么它至少需要准备200万到300万台主机。这就意味着他需要从2005年8月开始每周生产10万到20万台主机。因为工厂需要准备时间，所以他们在2005年7月就要开始囤积已经制作完成的组件。生产图形芯片和微处理器要从6月份开始。要有6个月对原型设计芯片除错，公司有两次机会解决主要的设计问题，并且让芯片走过生产厂的制作流程。这意味着首批原型芯片要在2004年12月完成设计。因为设计最困难的芯片需要两年的时间，所以微软现在已经落后于时间表了。索尼早就于2001年开始为自己2005年或者2006年才上市的主机的芯片开始了研发努力。但是索尼的工作没有经过验证，是一种全新的设计。微软的芯片只需要一半的时间，因为它们没有另起炉灶。但是无论如何，微软已经到达了时间的极限。它必须让项目赶快动起来。

2003年10月安排了一次Xe30团队和所有Xbox执行官以及比尔·盖茨和史蒂夫·巴尔默参加的会议。尽管

他们经常以小组的形式与大佬开会，这确是第一次全部团队把整个XE 30计划详细地讨论一遍。他们有很多问题。就像罗比·巴赫说的一样，他们准备2005年在所有的主要地区发售主机。他们将使用ATI的图形芯片和IBM的微处理器。但是微软将拥有设计版权以降低成本，Xbox LIVE将是主机与其他对手的区别标准，Xbox LIVE将会有一个免费的服务和一个高级的服务，每个人都可以下载游戏预告片、演示和广告片。系统将拥有256M内存，四倍于初代Xbox主机。玩家只要轻轻一按"Xenon键"就可以激活线上服务。微软将会发行一个没有硬盘的版本和一个有硬盘的版本。主机将向下兼容，但是还不清楚能兼容到何种程度。

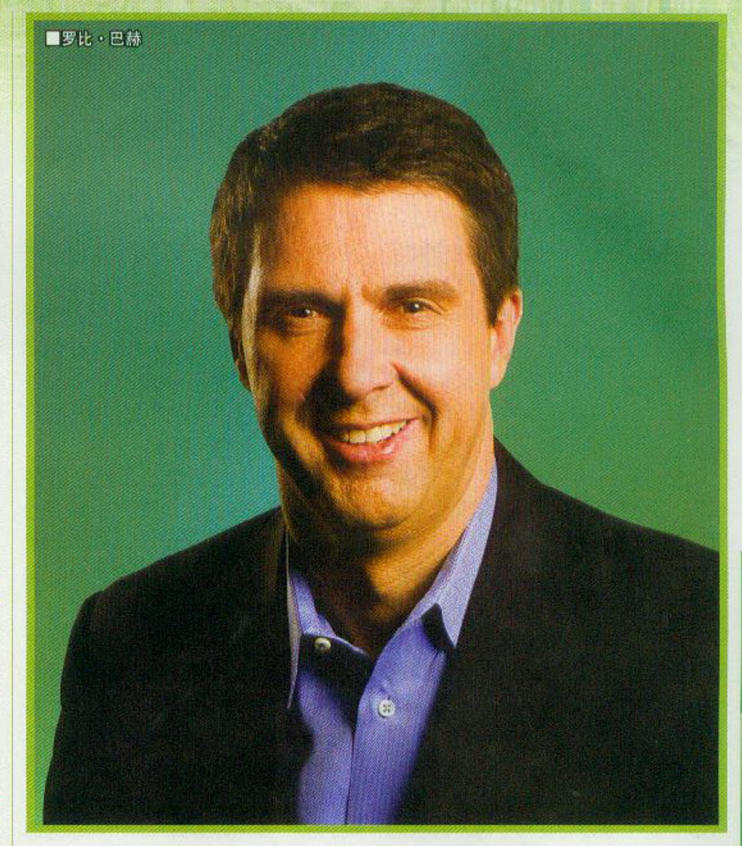
这些工作累积起来，最后的决定由艾拉德完成。艾拉德在微软内部有很多分心的事情，有些微软高层嫉妒他的成功和受人艳羡的地位。甚至是他最好的朋友之一的卡梅隆·菲洛尼也说艾拉德太自负了。但是要说到管理自己的老板，所有的这些人都要羡慕艾拉德的经验和技巧。他知道怎么对付比尔·盖茨和史蒂夫·巴尔默。过去几年中艾拉德与他们开了很多次会。他们相信艾拉德和他所做的判断。在Xenon的处理上，艾拉德明智地将每一个决定都通报给大老板。这样，做出最终的同意就不需要下非常大的决心，只需要多开几个会而已。

盖茨和巴尔默都已经读过并同意了罗比·巴赫的"3"备忘录。盖茨想要急切地通读XE30团队的工作成果，甚至每月一次听取系统结构设计师格雷格·吉布森和XE30团队其他人的简报。甚至即使是在会议的前一天才将80页的计划书交给盖茨，他也详细分析并了解了他们写的每一件事。他手里的XE30计划书的每一页都有手写的标注。团队会收回所有新闻时讯的副本，然后销毁。盖茨和巴尔默都给项目亮了绿灯。

盖茨在一个地方有所保留，他提出了"在一起更好"。Xenon团队在大卫·雷德和杰夫·亨肖的努力推动下在这里做出了重大的让步，建议主机包纳一个媒体中心扩展器。他们的理念是Xenon是一个数字娱乐放大器，而不是一个全副武装的立体声系统。它将不会包括电视机置顶盒或者数字视频录像机的全部功能，这些功能将推高成本，并扰乱本来聚焦于游戏家电的中心任务。它并不包括一个定位于起居室的完备Windows系统(名为媒体中心版)，而是转为与媒体中心PC通力合作。Xenon主机将扩展媒体中心PC。电子家庭部门中大卫·阿莱的团队正在为这些扩展器而奋战。他们最初的努力是一个实验性质的版本。他们首先为初代Xbox制作了一个扩展器，从中学习了不少经验，接着他们将之转为对应Xenon的设计。

但是团队的人知道在哪里画上线。巴尔弗说从来没有过让Xenon运行Windows并将自身变成一台媒体中心PC的念头。况且，选择IBM作为芯片供应商也令此目标更难达成。更重要的是，这么做根本没什么意义。

电子家庭团队就遥控器向Xbox团队传授了几招。他们说消费者应该可以通过遥控器开机，而不必从沙发上或者床上爬起身来。也许这并非玩家的习惯，但是这显然与整天赖在沙发上的人非常合拍。团队同意Xenon将拥有一个遥控器，而电子家庭团队将设计这个遥控器。Xbox团队欢迎40名新的程序员工程师加入进来。巴尔弗慷慨地资助了这个项目，虽然这对Windows团队没有直接的裨益。这么做的目的是完成让Windows和Xbox努力更加融洽的任务。只要家里有一个游戏盒子，PC中的内容就可以被更加广泛的设备所利用，这令PC成为一个真正的家庭服务器。而且让比尔·盖茨龙颜大悦。


■罗比·巴赫

随着时间的推移，团队中越来越多的人相信扩展器的存在，尤其是连接PC上音频和视频的能力将把微软的盒子与索尼的下一台主机区别开来。

"我们都意识到这是一个区别之处，"巴尔弗说道。"Xbox团队慢慢接受了这一点。他们必须死死钉住制作世界上最好的游戏主机这一目标，小心翼翼地取得平衡，然后再考虑加入与游戏无关的多媒体特性。"

但是我们不清楚盖茨看问题是否也像巴尔弗一样。盖茨喜欢两个版本这个主意，也就是提供两个库存备货单位。一个版本装备硬盘，以较高的价格出售。这个版本取悦那些核心玩家，他们会在Xbox LIVE上玩在线游戏。但是那些预算有限的玩家可以选择比较便宜的电脑。

盖茨设想还有一种用户可能喜欢第三种版本。他仍然抱有在这台机器上运行Windows的想法。这就是为什么英特尔尽管强硬地拒绝了微软的建议，却依旧是芯片竞赛中的竞争者。如果微软发售了一个Xenon的高端版本，可以一站解决所有的问题。它可以集成媒体中心PC与游戏主机。这台机器可以运行Windows，所以也需要系统有更多的内存。就算是微软选择了IBM，它仍然有办法运行Windows。2003年2月，微软并购了一家名为ConnectiX的公司。(译注：大名鼎鼎红极一时的PS模拟器VGS就是该公司出品的，其主力程序员R·Belmont现在依旧是MAME的主力程序员)。这家公司出品虚拟机软件，这可以令Windows PC机上的应用软件在苹果机的麦金塔操作系统中运行，微软使用这种技术可以让Windows软件在IBM的PowerPC芯片上运行。如果这种技术行得通的话，微软可以全面倒向IBM，而无须担心损失所有重要的Windows Xenon备货单位。

艾拉德对第三个备货单元没有一个肯定的答复，虽说他有一帮手下在研究Windows在Xenon上运行的可能性的问题。电子家庭部门的巴尔弗说，只要微软仍将游戏主机和PC机区别开来，就没有必要在Xenon上运行Windows。没有人坚持说两个团队会最终会去做相同的业务。但是作为对盖茨的退让，他同意指定一个团队研究此项目。如果他能像盖茨图谋的那样有所回报的话，这将是一次漂亮的行动。但是不断变化的情势令Windows越来越不相干。盖茨仍然想试试。项目的代号是Helium(氦)。艾拉德指定手下的软件负责人乔恩·托马森找几个人为团队执行项目。可想而知，寝室中的学生需要一台融合了WindowsPC和Xenon的主机以节省空间。而内部人士的看法却相当尖刻。

"我们因为比尔随时生发的想法已经有了足够多的项目代号，"一个



Xbox老兵说道。另一个人说，“这是一个荒谬的想法，与我们的核心任务相差十万八千里。”

但是托马森注意到会后有个邮件，说氦已经毕业，从一个调研项目变成了一个开发项目。他指定德怀特·克罗沙负责氦项目。克罗沙是个程序老手，80年代开始就负责微软与IBM的合作。从这个角度进行探索也使盖茨得到保证，那就是团队会探索他长久以来的梦想——在Xenon上运行Windows。克罗沙将协调软件或硬件团队，看看他能否让氦项目取得成功。

他们接受了盖茨的要求，得到继续前行的许可，Xe30团队成员长出了一口气。

“我们有一次闪亮的评价，”一个团队成员回忆道。“比尔只骂了一次人。那是一次很特别的会议。有个在这儿呆了很长时间的家伙说这是有史以来最好的‘比尔会议’。我觉得我们自己可以不再忧心忡忡了。

另外，A·J·里德默也向盖茨和巴尔默提出了一个第一方部门内容规划。这个规划需要15个首发时的第一方与第三方游戏，到第一个假期的时候，总共要有40个游戏。他指出了Xe30规划中的所有紧要点，比方说Xbox LIVE支持，监视者模式，单人与多人游戏中的合作模式，程序综合，内容的社区参与，内容下载，以及非玩家的易用性。这个节骨眼上，距离第一个该通过质量检验的游戏只有20个月了。

2003年10月份的会议之后，微软有了一个计划。有人认为这个计划水分太大。但是艾拉德断定Xe 30已经完工。现在需要在轨道上排出100节火车头把项目向前推动。

“我们在此事接到了前进的命令，”菲洛尼说道。“这是件很重要的事情，那个时候只有五六十个人知道我们与盖茨和巴尔默说了些什么。之后，我们就该行动了。

艾拉德得到的奖赏是与盖茨又开了一个愉快的会议安排休息。他决定在2003年底离开几个月去英属哥伦比亚的韦斯特勒滑雪。他计划直到2004年3月才回来。托德·霍尔姆达尔担负起他运营平台业务的日常工作职责，而乔恩·托马森负责Xenon规划的初始化工作。

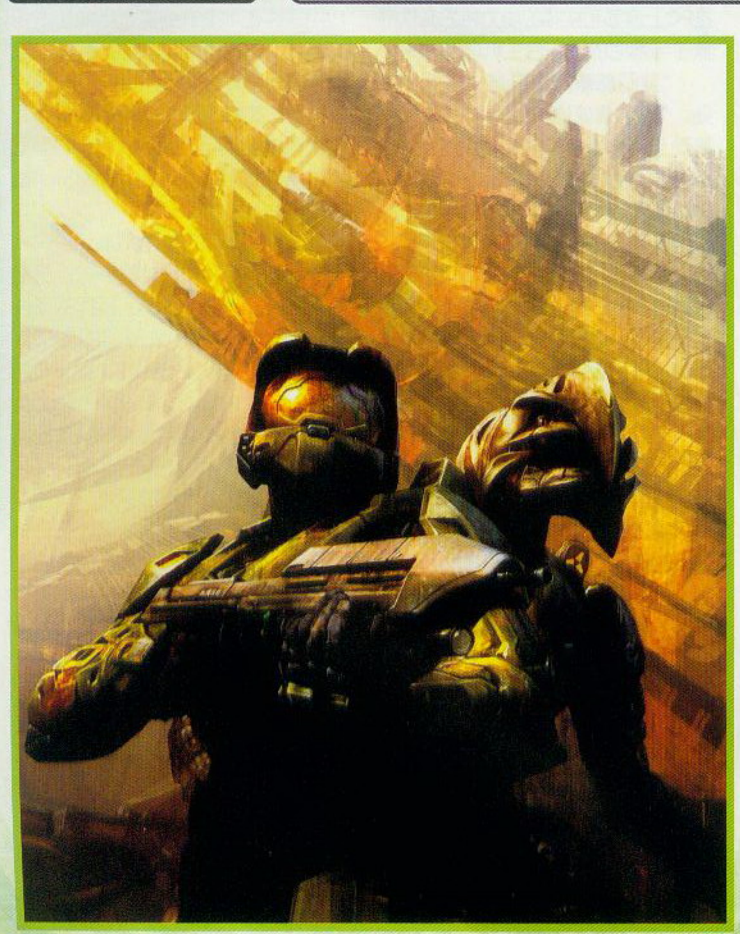
“现在是我喘一口气的时候了，”他在一个告别电子邮件中说道。“本时代主机表现强劲，而Xenon的策略和计划也紧锣密鼓。”

艾拉德对他不会再回来的谣言表明了看法。他说道，“那些了解我的人才知道我对这个项目有多么在意，而我本人为了在第二局赢回来又有多么冷酷无情。引用一下新当选加州州长永垂不朽的台词——我会回来的……Xenon规划非常出色，而且顺利进行……上个月的这个时候走廊里还人声作响，而我们看到了项目开始以来从未见过的能量等级。

You Might Just Get Beat By A Girl!
XBOX LIVE
XBOX 360
Microsoft

第26章 CHAPTER 26 艾德·弗莱斯的最后一战

Ed Fries' Last Stand



弗莱斯焦虑不安。他想对《光环2》的研发了如指掌，但是这只是他要负责的50个内部游戏项目之一。而且，他还要监管世界各外部开发商和发行商所进行的第三方游戏。《光环2》大获成功以后，Bungie在续作上动作缓慢。部分团队成员开始休假，只有声音团队的人立即开始工作，为国际版本的本地化而忙碌。那里的玩家正急切的盼望《光环2》。

阿列克斯·塞罗皮安是Bungie的共同创建人之一，他认定自己已经受够了大公司的生活，于是离开了微软。他组建了自己的家庭，想要回到芝加哥。塞罗皮安更像是一个企业家，而琼斯和乔·斯塔腾却是直接做产品的家伙，只想着推动光环产品前进再前进。塞罗皮安最后还是与其他六名Bungie老兵开设了一个小型工作室，名为Wideload游戏。但是他并不认为Bungie里面哪种“总是坐在电脑旁”的工作方式非常健康。

Bungie的68个人大部分被认为是《光环》团队。琼斯领导《光环2》的设计团队，而斯塔腾管理动画，也就是游戏关卡之间电影一样的剧情。塞罗皮安走了之后，Bungie团队需要一个新的制作室带头人，然后他们就找到了微软游戏工作室市场部的老手皮特·帕森斯。帕森斯为《光环》做过市场宣传，Bungie的家伙们喜欢他。帕森斯视自己的工作为“保护Bungie”。对他来说，这就是在瓶子中点亮灯火。Bungie有一种他不想改变的文化。

“我们想让B u n g i e 依旧是Bingie。”帕森斯说道。

干扰立即出现了，《光环》已经成为一种文化现象，粉丝总是在问Bungie将把续作带向何方。游戏发售之后的六个月，好莱坞的代理人们敲开了Bungie的门，想要把光环变成电影。帕森斯不想让团队分心，但是他觉得应该尝试一下这样的机会。他派斯塔腾去洛杉矶，感觉一下电影厂如何。电影制片人声称自己是《光环》的“铁杆粉丝”并且讲述自己最喜欢的游戏片段的时候，斯塔腾高兴的晕了过去。

“老实说，我说‘晕’的时候实际上是说很有吸引力，”斯塔腾后来在Bungie网站上的一个帖子中写到。“有一群聪明而有天赋的人，他们急切地想要制作出一部电影，这部电影将不仅仅是第一伟大的电子游戏电影，而且还是有史以来最好的科幻电影。我可以从他们的眼中看出来他们

说的是真的。”

斯塔腾和帕森斯觉得这次访问好莱坞只会令团队从《光环2》的制作中分心出来，他们将把《光环》授权给好莱坞的想法放到了一边。

Bungie作为一个公司来讲总是深深投入到设计、写作和思考中去，高度的期待既束缚了他们又解放了他们。他们想要为玩家呈现的游戏不仅仅是初代《光环》激活了Xbox LIVE可以在线对战的版本，团队甚至是媒体都将这个想法轻视为“光环1.5”。

对于弗莱斯来说，压力来自公开谈论《光环2》的东西。市场部的家伙们想要让弗莱斯在2002年5月的E3大展上更多地展示游戏的细节，但是弗莱斯想要让这个项目正常运行，所以他为了让项目静悄悄地进行而与其他的高级官员有几次激烈的争吵。他想让游戏以充足的时间和资源顺利完成，如果Bungie集中精力于Demo，也许会把精力从游戏中转移出来。

“压力太多太大，”一个Bungie老兵说道。“有些是无声的压力。”

挤出续作的压力在游戏产业犹如家常便饭，EA就是“调集巨量资源榨出续作的公司”的完美样本。《模拟人生》系列”是有史以来PC机上卖的最好的游戏，这当然是因为EA倾注了巨量资源，一个劲儿的在各个平台上制作续作。而弗莱斯觉得自己对Bungie有些特殊的感情，如果按照EA的办法一定会毁了这个团队。Bungie团队要与这种工作方式绝缘。

微软并没有给Bungie强加什么指示，只有一项例外，那就是初代《光环》一定要赶上Xbox主机的首发。这次没有在圣诞节之前必须推出产品以生存下去的压力，Bungie可以慢慢来。当然它也没有一个规划流程为未来《光环3》这样的游戏定下时间表。

Bungie的想法一向是“让它够好去死吧”。当时一次最大的暂停就是评估Xbox可以处理多少事情，团队成员发现他们可以把以前的路折回去再走一遍。他们建立了精细的图形模型，并为游戏中的人物和车辆加上了精准的光照和影子。但是那些人物的图像对Xbox要求太高，主机吃不消。如果场景中有许多人物，Xbox主机就会吃力地定住。团队不得不放弃这些建模和动画。而且，美工在处理这些建模上也遇到了麻烦，因为他们控制场景表现如何就极为不便，场景中的每一个东西看起来都很粗糙。

对Xbox团队来说，在2003年内把《光环2》送出门至关重要，Xbox平台需要这款游戏。微软正在输给索尼。Xbox LIVE已经于2002年11月首发，并随之产生了大量为在线对战付费的用户。但是微软需要一款能极大推动Xbox LIVE的游戏，《光环2》就是这样的游戏，它却落后时间计划越来越远。弗莱斯向后推，为它留出了更长的时间。微软后来说道，单单弗莱斯本人没有那么大的资本保证额外的时间。但是一个站在弗莱斯一边的团队成员说道，《光环2》显然是部门之间沟通的灾难。

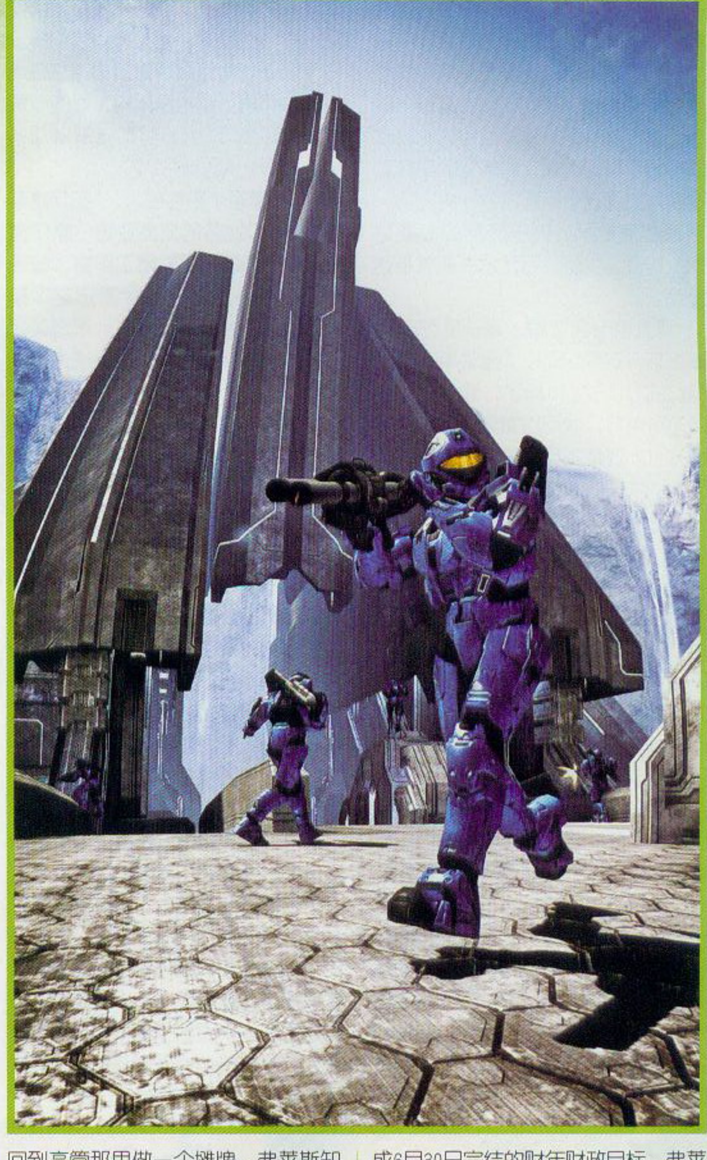
一名Bungie老兵说道，“我不关心平台，我不关心与我们合作的是微软还是索尼，我只关心游戏。至于贾森·琼斯，他本来就不是制作续集的家伙。”

而Bungie的首席程序员汉密尔顿·楚离开Bungie，最终也离开微软之后，情况更加糟糕。2003年年初，琼斯回来了。Bungie的员工们情况艰难，而琼斯决定任务要推倒重来。

每个人在2003 E3之前为《光环2》的演示进行彩排的时候都无比紧张。在最后的彩排中，也就是向媒体揭开面纱之前的15分钟，艾德·弗莱斯又过了一遍他的演讲介绍。乔·斯塔腾走了一遍实际演示，一艘宇宙战舰喷吐着愤怒的火焰穿越了地球大气层，最终坠毁在了地上，游戏的主角士官长转过身来，定住不动了。然后继续定住，还是定住，什么事情也没有发生，游戏死机了。技师们迅速确定是Xbox主机上的文件损毁了。这是因为Xbox太靠近一个巨型扬声器，在它旁边放了一整天。一定是扬声器的磁场损毁了Xbox主机中的磁性硬盘。团队疯狂地将文件拷贝到了一台新的机器上，在实际的演示中，演示程序运行的很好，弗莱斯长出了一口气。斯塔腾展示了一个名为抢夺载具的新特性，士兵可以登上幽灵战车一击打倒异星人，自己开始驾驶飞车，观众人群中发出了赞同的欢呼。观众看到双手持武器以及可以破坏环境的特性时却皱起了眉头。从市场宣传的角度来看，演示当然有其必要性，但是制作演示却耗费了程序员数周的时间，他们感觉游戏还是不够好玩。

Bungie的团队也知道他们在冒险。游戏更加复杂，因为它必须要应付16个人的Xbox LIVE对战。Bungie团队想要让游戏的在线部分与和朋友坐在沙发上对战一样好玩。游戏本身的规模也大了很多，游戏有15个关卡，而每个关卡都比初代游戏中的关卡大许多倍。电影剧情的脚本多达160页，这些触发剧情在游戏中足足要花费两个小时。《光环》初代有2000行战斗对话，而《光环2》中的对话是初代的七倍之多。

“我们没有太多的时间考虑压力，”帕森斯说道。弗莱斯不得不跑回到高管那里做一个摊牌。弗莱斯知道团队在《光环2》上的延期意味着《光环3》需要拖更长的时间，Xenon的首发阵容的星光肯定会黯然失色。现在他将《光环2》的发售日期从2003年秋季推到了2004年春季。即便如此，Bungie落后这个时间表也越来越远。为了符合新的时间表，琼斯决定将剧情拦腰斩断，第二部分剧情将成为《光环3》的一部分，这会给游戏留下一个半截子结尾，但却是制作小组能够完成的任务。



琼斯要求更长的时间，他说他的团队可以赶上2004年4月的发货日期，但是等游戏做完恐怕所有的人都要撤退了。他甚至建议微软压住《光环2》，一直延到Xenon在2005年的首发，但是没人喜欢这个主意。

“豪情万丈非常重要，”琼斯后来说到。“显然你能走的更远。”弗莱斯再一次回到了高管那里，问是否能将游戏延期到2004年秋季。他将《光环3》和Xenon的开发进度完全抛在一边，这也意味着家庭与娱乐部门将不能完成6月30日完结的财年财政目标。弗莱斯其实并不关心这个因素，因为即便如此下一个财年一定会大爆发，但是其他人不能轻易放弃这个目标。

“我们可以一直等到2004年的圣诞节，把游戏做正做好，让财年目标去见鬼，然后拿出史上最好的游戏之一。”弗莱斯说道。

2003年7月的时候，巴赫将决定放到了整个管理团队面前。弗莱斯不喜欢这个做法，因为这实际上是一个产品开发决定。他总是独立地管理游戏业务，而这却是个他自己部门内部的关于游戏的决定。但是他还要随着巴赫的行动一起走。布莱恩·李、艾拉德、彼得·摩尔、米奇·柯奇都参与了权衡。他们希望Bungie在2004年4月之前完成游戏，尽管弗莱斯争论说这回毁掉有史以来最好的游戏。巴赫说，游戏主机平台的需要超过了任何一款游戏的需要。当弗莱斯离开充满火药味的会议的时候，第一次考虑了离开微软。

他觉得自己总是处在做出错误决

定的压力之下。他无法为游戏本身的利益做出决定，却总是为了更大的利益对自己的原则作出妥协。这不是他想要的管理业务的方式，尤其是一项涉及艺术的业务。就算他为这一款游戏争得了辩论上风，他感觉以后在其他游戏上面这个问题还会一再出现。平台的需要永远处于产品的需要之前。这就是生意，与艺术一点关系也没有。

“我走出会议室，意识到我可能最终离开这家公司，”弗莱斯说道。“我在这儿已经18年了，我知道每条路通向何方。我可以看到有些道路已经关闭，这是不可避免的。我原来希望会发生一些事情，这是我第一次发现自己最后不可避免地要离开，真是震惊。我原来从未想过离开。”

弗莱斯考虑了他在游戏团队内部所承担的任务。他现在必须在Xbox和X360业务中作出取舍。他看了看组织的上层团队，成功继续的人和没有竞争力的人。接受巴赫的建议，在其他领域收缩、裁剪，然后弗莱斯照办了。微软收购了Rare，但是任天堂在东京开设了一个新的制作室。索尼也在收购顽皮狗这样重要的游戏制作室，而且这些工作室还得到充足的滋养，况且他手里还有一个热门工作室——《GT赛车》系列”的Polyphony。

但是弗莱斯预算有限。他必须要完成大规模的裁员。随着时间的推移，团队中的1200名开发人员和1000名合同商要经历数百个工作职位的损失。弗莱斯要求许多工作室开始裁减人员，但是动作太小，就像邦迪创可贴一样，而且对许多关键问题的解决毫无用处。而且此举对公司道德造成了极大伤害。微软在体育游戏的竞争中已经输给了EA，但是弗莱斯却不能面对退出战争的决定。

“艾德是个感性的人，”在艾德手下负责PC业务的斯图亚特·摩尔德说。“我们必须要关闭工作室，裁减人员，他一直都在这个想法之中挣扎。他是个超级聪明的人，但是关闭工作室的现实情况对艾德来说太艰难了。”

摩尔德在裁减的风暴之中也没有了后援。作为PC游戏的主管，他要亲自管理六个游戏工作室。他越来越深入地管理游戏的制作，最后成了纯粹的内容管理。2002年夏天，他问弗莱斯是否能够只管理一个游戏工作室。弗莱斯让摩尔德从里德默手里接管日本的游戏工作室。摩尔德远赴海外，去看望自己“学校”中的孩子。但是他决定不接受任命，因为他不想过日本“工薪族”而看不到自己小孩子的生活。他在一个休息日离开了，回到微软的时候决定于2003年11月离职。

奇怪世界游戏制作室精力集中于幽默的人物角色和有趣的动作冒险，文字却颇有政治色彩。游戏更面向于普罗大众而不是死忠玩家。但是当Xbox在欧洲首发而游戏只受到死忠玩家的欢迎的时候，兰宁知道剧本协作就是玩家所遇到的高墙。奇怪世界为Xbox准备的首发游戏《阿比逃亡记》卖出了大概50万份。这是一个令人失望的业绩，是吹捧过头的牺牲品。兰宁又尝试了另外一个游戏。

他开始了一个西部风格的游戏，名为《阿比逃亡记：陌生人之怒》。这款可爱游戏的主题是游戏中毛茸茸的生物可以向敌人射出“生物炸弹”，并由颇强的政治内涵。Discovery频道的一个纪录片抓拍了弗莱斯最初的反应，“我觉得他真的想做一部西部风格的游戏。”弗莱斯非常喜欢这个想法，认为这是创意之作。弗莱斯在2002年年初给项目亮起绿灯。但是这款游戏的进度也严重滞后，弗莱斯坦诚的告诉兰宁和麦克肯纳游戏将被取消。兰宁也觉得考虑到Xbox的方向，分手是件好事。

“我们决定不与输掉游戏战争的主机一起呆下去，”兰宁说道。“艾德在奇怪世界工作室的软着陆中给了许多支持。我们最终达成友善地分手。我很欣赏艾德的诚实与直爽。”

其他的游戏也分崩离析。蒂姆·沙菲尔自从2000年开始就制作《脑航员》。弗莱斯与沙菲尔签约的原因是他在卢卡斯艺术公司拥有一长串制作原创游戏并获奖的记录。这些拥有深度剧情的游戏包括《神通鬼大》和《极速天龙》。沙菲尔在当时所有圣弗朗西斯科的网络公司中租了一个仓库，制作团队最多的时候达到了45个人。

“我们就是微软的奴隶，”他说道。“让我跟着微软走的原因就是弗莱斯的激情。他愿意拓展游戏作为艺术的疆界。早先的时候他们总是谈论这些东西。”

沙菲尔最终厌倦了老鼠和破破烂烂的盥洗室。在网络泡沫破灭之后，他们搬到了新的公寓之中。但是《脑航员》已经预算超标。还不清楚玩家是否能够理解这款用外部动画表现内部精神活动戏剧的游戏并玩下去。弗莱斯支持这款游戏，但是最终还是取消掉了。部分原因是《脑航员》要到2005年才能完成出货，但是微软不愿意在那个时候还支持X360以外的其他游戏。至少对沙菲尔是这样解释的。沙菲尔也无力改变分手的结局，因为他遇到了与兰宁一样的问题。

“冒险游戏直到游戏的最后，所有的线索都汇集到一起的时候才变得有趣，”他说道。“我们在来回转悠的地方要得到反馈，玩家感觉太难了，他们还需要更多的谜题。”

沙菲尔承认从头开始创立一个公司确实非常艰难。他也有过一些失误。他在2003年的时候雇用了一个首席运营官管理日常事务，这样他就可以集中精力到游戏制作中来。他理解微软关于他后来制作的游戏的看法。他仍然对弗莱斯有正面的评价之词。但是他开始担心业界无法支持做出原创游戏。

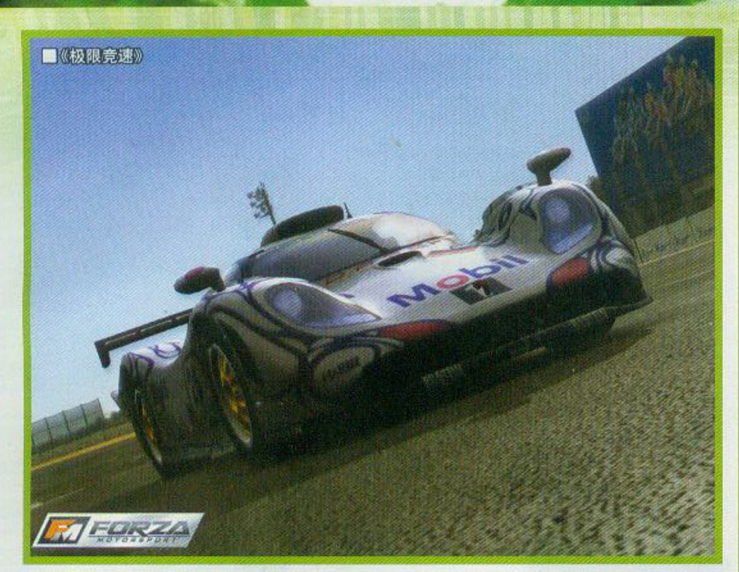
超级格斗游戏《致命格斗》的制作人约翰·图比亚斯想要借助弗莱斯的钱制作一款游戏重回业界。但他的游戏《刀锋莲拳》被批评得很惨，也没有卖出去多少。他不得不关闭了自己的Gigante工作室。弗莱斯看到他的档案资料时，总是为自己耗时费力建立起来的工作室最终倒闭而感怀不已。

微软为自己的职阶系统和人员工资清单不断瘦身，大量裁减独立合同供应商，不得不开始寻找新的办法代替那些劳动力。公司在某些情况下开始寻求低成本的海外艺术家团队。为了达成目标，微软跟随好莱坞和其他IT产业公司的脚步，开始在中国和印度这样地方寻找便宜的艺术天才。例如《辛普森一家》就是靠越南的美工们完成了动画工作。马克·万其这样的经纪人在多伦多运营Ketsujin工作室，为微软寻找游戏制作人员并将他们介绍给微软。在其他产业中，这样的工作外包颇有争议，但是经济条件最有决定意义。如果有人以同样的钱在印度招五个美工，在美国只能招一个，或者用在美国招一个程序员的钱在中国招十名程序员，这样做就很有意义。

但是外包模式在游戏产业也只能如此了。你不可能把一个棒球游戏交给一群打着板球长大的印度制作人去做。而且对于那些不是打着游戏长大的人来说，让他们理解游戏甚至是创作游戏更是难上加难。但是微软找到



■《阿比逃亡记：陌生人之怒》



■《极限竞速》

了一家位于印度班加罗尔的外包公司Dhruva，那里的美工技术娴熟，足够为微软即将发售的赛车游戏《极限竞速》中的车辆完成建模。《极限竞速》的小团队只有27个人，而Dhruva的美工们却为游戏制作了85辆赛车。微软自己的开发人员专注于构建游戏的基本内容，并定下美工的画风，Dhruva的美工们跟着做微软的设定图就行了。另外一个公司也帮忙制作了一些车辆。一年之后，微软已经有了230台车和18条赛道。

关于《光环2》，弗莱斯拒绝执行管理团队要求游戏应及早出货的决定。他大发雷霆，威胁要走人。他并不认为自己是歌剧中的主角，他只是觉得《光环2》正是让这台主机与众不同的地方。富于创造力的人们不应该被指望为了平台而对游戏做出艺术上的牺牲。这种短视令他颇为吃惊。他让管理团队收回成命，允许《光环2》推迟到2004年秋季出货。

但是罗比·巴赫和彼得·摩尔都说他们从来没有对一个艺术家团队施加压力，让他们作出妥协，在游戏完工之前就要出货。“这并没有多少争议。”巴赫说道。

但是弗莱斯已经见到足够多的事情，平台的需要被摆在游戏之前。他们在游戏开发人员内部保留了游戏决定的自主权，但是却剥夺了高层游戏官员的自主权，将做决定的权力交给了一个包括不怎么懂游戏的高级官员在内的委员会。

“我知道我不能总是一遍一遍地做这些事情，”弗莱斯说道。“我处在一个艰难的位置上。我在感情上极为不安，因为让我离开自己所一手创建的组织太难了。”

在公司效力了十八年以后，弗莱斯走出了门。最后的事情证明，弗莱斯是个彻头彻尾的微软人，但他不会盲目地跟随上级或者同侪的意见。他以真正个人的身份离开了公司。弗莱斯与盖茨和巴尔默讲明了自己的难处。他不想让自己的合同一定要经过布莱恩·李之手，也想更多的控制市场宣传。但是他也不能说他的部门赚了很多钱，他的游戏有多少是轰动大作。他并没有掌管一只不断下金蛋的鸡。弗莱斯并没有怨恨艾拉德，他在很多执行环节上都是弗莱斯天然的对手。如果彼得·摩尔掌管所有的市场宣传，并且为弗莱斯部门的游戏做营销，弗莱斯会更加高兴一些。

年末的时候，微软的管理层在一个咖啡馆举行了一个慈善歌唱晚会。所有的管理员都必须参加卡拉OK大赛。弗莱斯唱了Prince的《紫雨》，歌词似乎极为适合他当时的处境。弗莱斯将它作为唱给同事们的道别曲。有些歌词就像真实的情况一样，“我们的友谊即将终结，真是悲哀”以及“你说你想要一个领导，但似乎却做不了什么决定。”

弗莱斯的行政部门为他清理了办公室，圣诞节过后他再也没有踏进微软园区。他的同事们给他开了一个告别晚会，Xbox部门的同事和Office部门的同事都现身了。罗比·巴赫送出了一个善意的道别致辞，硬件部门的祝福人送出了一件特别的礼物，就是一台灰色特别版的Xbox，上面写着“感谢你为Xbox和微软游戏工作室所做的一切”。他还收到了一个纪念铭牌，上面列出了他掌管期间微软出货的120款游戏，其中18款卖过百万的游戏特别标出。弗莱斯在这个聚会当中特别感伤。道别的时候，他回忆起自己在Office部门时的领导克里斯·皮特斯，他已经于五年前离开了微软。皮特斯回到了校园学习艺术。为微软工作然后离开过程中的最棒的事情之一就是“它给了我第二次生命的机会”。弗莱斯在离开微软的时候也是这样感觉。

盖茨和巴尔默并没有做出什么从根本上改变公司组织的决定。弗莱斯于2004年1月正式宣布离开公司。罗比·巴赫指定做了弗莱斯八年首席运营官的肖恩·金作为微软游戏工作室的执行总经理。

“我们感到非常悲伤，”巴赫在宣布之后接受一个记者的电话采访中说道。“艾德是个很棒的人。我们将继续关注伟大的游戏内容。游戏更少，但是质量更高。这就是艾德18个月之前开始的变革。”

弗莱斯说，那个时候有些事情很不对劲，如果他决定再签一个五年的合同努力一下，他需要有所改变。

巴赫后来又说道：“艾德的离开是他自己决定想要做的事情以及我们如何管理项目的一部分。总是会有这样的事情发生。艾德是个不错的人，我们希望他继续留在项目里。如果有人决定离开，或者你在组织里有个空缺，你必须准备好弥补这个空缺。我们有这个构架，如果有个人被车撞了，组织还能依然前行。在弗莱斯这件事情当中，他离开以后我们改变了组织。这种事情在我所经历的每一个项目当中都发生过。人们因为个人原因离开，你必须加以调整和处理。弗莱斯的职位至关重要，要不是他的话，第一代Xbox根本出不来。”

弗莱斯构建了一个世界级的游戏工作室，他的许多决定都会影响到X360的命运。金虽然不是一个玩家，却要担负起这个重大的责任。Xbox管理团队失去了自己为游戏业务服务时间最长的尖刀人物。这让一些外部人士很奇怪，开始怀疑微软在游戏业界的角色。

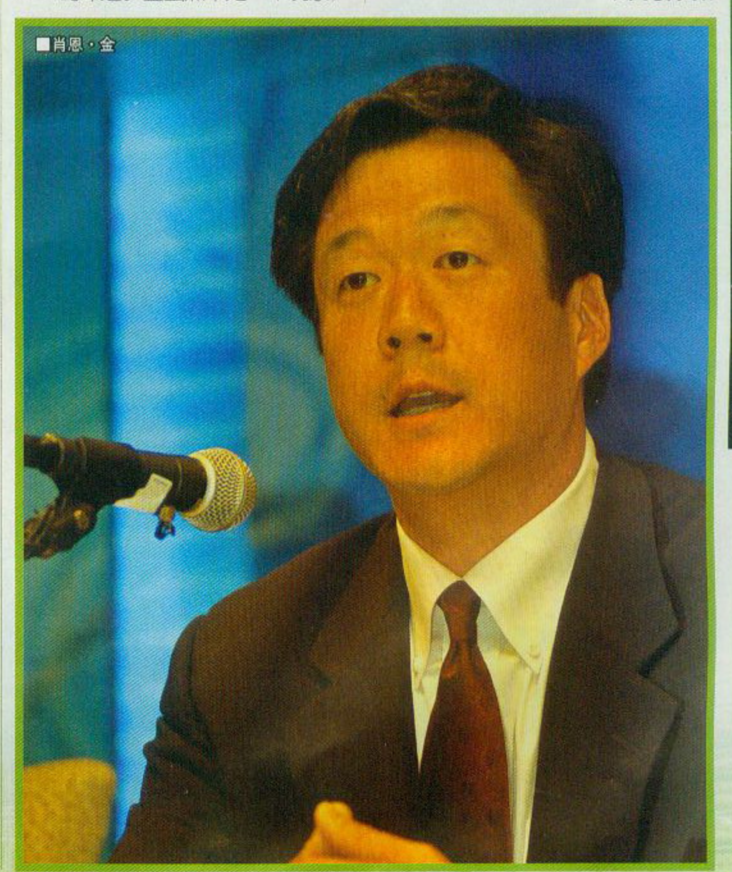
但是要说弗莱斯，他是一个纯玩家，输掉了与公司行规业务套路之间的战斗，他是一个充满争议的微软勇士。就像巴赫所指出的那样，弗莱斯在微软服役了18年，是个不折不扣的微软终生员工。他一开始的时候与游戏无关，只是一个EXCEL表格程序员。他是个死硬的微软人。弗莱斯开始理解并结识游戏业界的人。但是他的离开并不意味着公司的业务常规取得了完全的胜利。毕竟，他们给了《光环2》更多的时间进行打造。而与此同时，Xbox团队中有了一个巨大的空缺。

里德默告诉他工作上的朋友。“你可以说这是一出希腊悲剧。艾德非常聪明，我非常怀念他在的时候。”

接力棒交给了肖恩·金和彼得·摩尔。

当Xbox的共同创建人之一的凯文·巴楚斯听说弗莱斯离开的时候，他说道，“艾德独自一人撑起了微软在PC游戏和主机游戏业界的地位。艾德上台的时候，微软在游戏行业不过是个笑话。今天，他们已经有了一个令人尊敬的地位。”

（未完待续）


■肖恩·金

《雷电IV》

从街机时代一路走来的玩家一定不会对这个系列陌生，纵版射击游戏如日中天的那个时代，《雷电》不知道伴随了玩家多少个日日夜夜。如今系列的最新作即将在X360上登场，图中熟悉的火红色机体一下子便能将你我的记忆拉回到数年前某个烈日炎炎的下午。游戏在临近发售前突然宣布发售日推迟到10月2日，但是投放出的广告已经无法更改了。



《无双大蛇 魔王再临》

光荣是一个聪明的公司，它懂得使用各种手段将一款游戏的利用价值榨得连半滴汁都不剩。猛将传、帝国、特别版等，资料片层出不穷，但是玩家痛骂厂商黑心之后还是会乖乖地把钱从裤兜里掏出来买单，这就是光荣的高明之处。《无双大蛇》公布的那一刻我们就知道它会推出资料片，但是没想到它会把资料片拿到次世代和PS2上卖两遍。



成就大千掠影

文 白云此之上 编 纱迦 美编 anubis

不知从何开始，成就已变为了微软与索尼、任天堂叫板的宣传资本。今年 4 月，微软在彰显 X360 版《GTA Ⅳ》取得的卓越成绩时，曾着重提到，在其首发当天，共有 200 万个成就被解开，总共产生了 1500 万个成就点数。成就除显摆外毫无作用，这点倒是不假，但现在越来越多玩家也沉迷其中。正在阅读这篇文章的你，不管你的成就点数是多少，你肯定研究过至少一款游戏的成就拿法，也肯定曾为拿到某个成就而高兴过。你也许并不关心如何增加自己的成就点数，不过与成就相关的趣闻却是作为软饭的你所不应该错过的。本文将会带你进入奇妙的成就世界，看过之后必定会让你对微软的这一设定更增仰慕之情。（本文涉及的游戏截止至 2008 年 6 月）

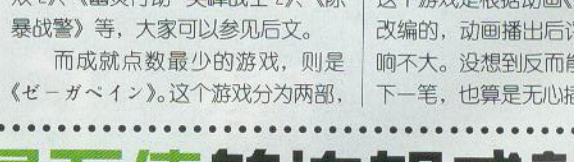
成就之最

笔者是一名铁杆成就犯，可惜水平太差，至少成就也就五六万点的规模。不过笔者对于成就设定异常热心，拿到每一款游戏后都要仔细研究其成就设定，从拿法到难度均要详研。久而久之，绝大部分 X360 游戏的成就设定都烂熟于心。以下便是笔者效仿吉尼斯世界记录而做的成就之最，还望大家捧个场！

成就点数最多和最少的游戏

X360 发售之初，便已定下规矩：每个 X360 游戏都设有 1000 点成就，每个 XBLA 游戏都设有 200 点成就。到目前为止，99% 的游戏都是按照这个规矩行事的，不过规矩既然是人定的，自然也能改变，不然我们就不用在这里讨论最多和最少的问题了。

每个 X360 游戏的 1000 点成就上限，至今无人能破。不过通过下载追加内容，可以令成就上限提升至 1250 点，这个记录至今也没有被打破。拥有 1250 点成就上限的游戏中，大家比较熟悉的有《战争机器》、《战国无双 2》、《幽灵行动 尖峰战士 2》、《除暴战警》等，大家可以参见后文。



而成就点数最少的游戏，则是《ゼーガペイン》。这个游戏分为两部，《ゼーガペイン XOR》于 2006 年 7 月 27 日发售，《ゼーガペイン NOT》于 2006 年 12 月 7 日发售，每一部都只有 500 点成就，加起来才 1000 点。这个游戏是根据动画《ゼーガペイン》改编的，动画播出后评价尚可，但反响不大。没想到反而能在成就史上留下一笔，也算是无心插柳了。

最值和最不值的追加成就

肯花钱在 Xbox LIVE 上购买追加内容的人，绝大多数还是出于对游戏的喜爱。不过也的确有人为了提高自己的成就而花钱购买追加内容，这些人可谓最核心的成就犯，为了彻底压倒单机玩家，这点钱对他们来说不算什么，不过追加成就按其价格也可以分为值和不值。

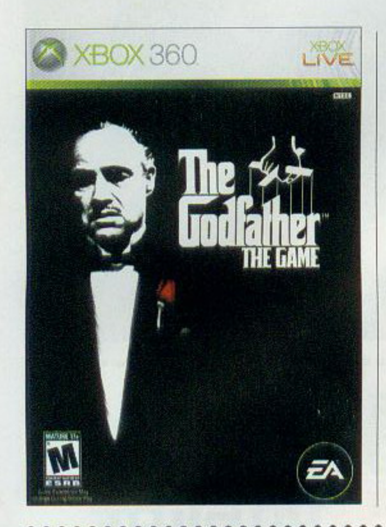


微软出品的《世界街头赛车 4》的追加成就，是所有 X360 游戏中最值最厚道的。全部追加内容售价 400 点微软点数，总共追加 250 点成就。这个数字看似并不起眼，但要知道在这 250 点追加成就里，有 80 点所属的内容是可以免费下载的！其他游戏虽然不乏免费的追加内容，但像这样连成就一起放送的游戏绝无仅有，称其为“最值”可谓毫不过分。

而《凯蜜欧传说》的追加成就可谓最不值。《凯蜜欧传说》的下载内容包括 24 项成就，其内容包罗万象，但绝非故意为难，下载费用也并非天文数字，那么为什么说它最不值呢？这是因为——这 24 项追加成就的成就点数全部为 0！如此设定，倒不如不设成就，这样至少玩家买回来之后如果拿不齐成就也不会觉得不满。

《凯蜜欧传说》是 X360 早期的游戏，这 24 项 0 成就的设定很有可能是因为当时微软未规定成就上限可突破 1000 而导致的。目前 X360 游戏的成就上限为 1250 点，相信日后肯定还会继续提高。

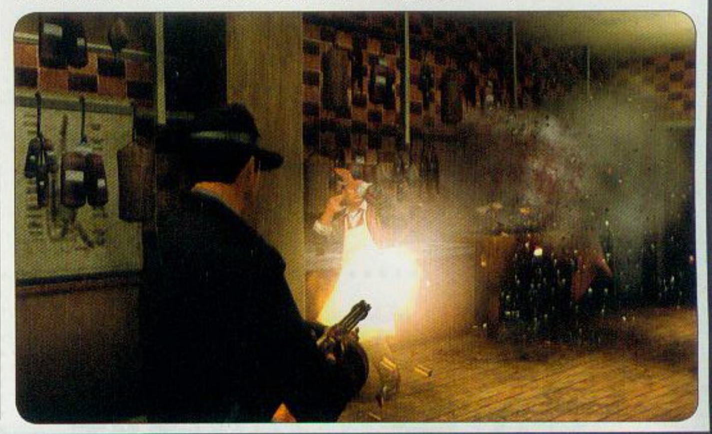
点数最高的追加成就



目前已知追加成就之最是2006年9月19日发售的《教父》(The Godfather)，其追加内容售价260点微软点数，追加了415点成就。

可能有玩家会问，如此一来《教父》的成就上限岂不是变成1415点了？可之前你又说目前最高还是只有1250点？没错，这是因为《教父》游戏的成就只有835点，加上这1415点后依然只是1250点。不知是哪个“天才”想出这么有创意的设定方法，请允许我们“问候”一下他。

至于点数最高的追加成就就不讨论了，肯定是《凯蜜欧传说》了。此外大部分游戏的追加内容是不会追加成就的，包括《偶像大师》、《吉他英雄Ⅲ》这种靠下载赚了不少钱的游戏。虽说没加成就倒也没妨碍其下载的红火，不过对于那些掏了大把银子的玩家来说，如果有追加成就无疑就更加完美了。(是啊，下载费用都能买好几个游戏了……)



全成就最简单的游戏



如果你是从去年就开始接触X360的玩家，那你一定知道哪款游戏拿齐成就是最简单的。没错，那就是《降世神通》(Avatar: The Last Airbender —— The Burning Earth)。这个游戏的成就只有5个，分别是连击数达到10、20、30、40、50。玩家只要在第一关有节奏地推射气功波，即可轻松拿到50连击，从而解开全部成就。据称目前世界上最快的记录是从进入游戏到拿齐成就总共需要2分23秒！大家都知道，成就获得信息弹出时会在画面上停留一段时间，当玩家达成50连击时，全部成就获得信息还要过一分钟才能显示完全，这也算是一个旷世奇观了。

正如《游戏机实用技术》的编辑纱迦所云：“除非未来有一个游戏是进游戏就送1000点成就，不然实在想不出会有什么游戏比它更好拿成就。”不过《降世神通》也有其弱点，那就是只推出过欧、澳、美版。尽管本作为全区游戏，不过毕竟还是有很多亚洲玩家玩不到。那么对于亚洲玩家来说，哪款游戏拿齐成就最简单呢？答案是《偶像大师 Live for You!》。

《偶像大师 Live for You!》的成就归纳起来就是全角色使用5遍、全歌曲玩过5遍、全歌曲成绩及格。其中最花时间的是全歌曲玩过5遍，游戏中收录了16首歌，每首歌长度在3分钟之内，也就是说大约要4个小时才能完成“全歌曲玩过5遍”的成就。不过游戏中规定，只要选择了这首歌，就算没能通过也算玩过，因此玩家在取得及格成绩后，大可在剩下4遍中尽情自杀。这样一来，大约2个小时就能解开全成就。尽管和《降世神通》比还有差距，这也算是相当不错的成绩了。

全成就最困难的游戏

除去因为BUG而无法拿齐全成就的游戏，最难取得全成就的游戏毫无疑问是《最终幻想XI》。本来成就之中在线成就就是最难拿的，而《最终幻想XI》全是在线成就。那么有多么困难呢？下面就让我们来看一下。

《最终幻想XI》的成就中，最基本的是将20种职业练至75级，每种职业30点，一共是600点。据资深玩家表示，如果你一天玩五六个小时的话，大约要2个月才能将一个职业练至75级。即使是最疯狂的玩家天天上线，也需要3个星期才能达成这一目标。也就是说，光是拿齐这600点，就需要大约两年时间。

至于剩下来的成就，难度只低不高。同样是来自资深玩家的分析表明，要想拿齐本作的成就，普通玩家大概需要10年光阴，如果没有人配合或是不得其法的人，大概需要20年才能拿到！

因为X360至今也才卖了三年，因此理论上拿齐全成就的人是不存在的。不过现在确实有玩家通过修改的方式取得了全成就，其数量也相当少。为此官方于今年6月10日进行了更新，除了修正部分问题外，还增加了250点全新的成就。看来Square Enix觉得十年还不够，还要再多耽误玩家的几年时间。



最简单的成就

什么样的成就最简单？这个问题很难给出一个准确答案。因为每个人擅长的游戏类型都有所不同，因此有些你觉得容易的成就，也许对于其他人来说反而难于上青天。这里就列出3个公认拿法极为简单的成就。

游戏名	成就内容	玩家要求
《降世神通》	打出10连击，150点	明白什么是连击的人
《荣誉勋章 空降兵》	跳伞成功，5点	知道什么是跳伞的人
《剑刃风暴 百年战争》	取得3本书，150点	懂得存档的人

以上3个成就中，《降世神通》只要连按一个键即可取得，基本上有点动作游戏常识的人都没问题；《荣誉勋章 空降兵》所需的按键次数最少，不过分数着实太少了点儿；《剑刃风暴 百年战争》略显复杂，不过不存在任何失败可能。



成就个数最多和最少的游戏

2007年10月10日发售的《半条命 橙盒版》(The Orange Box)，其中包括了5个游戏：《半条命2》、《半条命2 Episode1》、《半条命2 Episode2》、《洞穴》、《军团要塞2》。但这5个游戏的成就点数之和依然为雷打不动的1000点，因此本作的成就数量多达99个，却只有20个成就超过了10点，对于成就犯来说可谓大敌。

成就个数最少的游戏是《降世神通》、《2006 FIFA世界杯》(2006 FIFA World Cup)、《犯罪现场调查》(CSI-Hard Evidence Achievements)，它们各有5个成就。目前没有出现过哪款游戏的成就数量少于5个。不过话说回来，很多通关就能拿齐全成就的游戏，和设定一个成就为“通关”也没啥区别了。

《降世神通》全成就一览

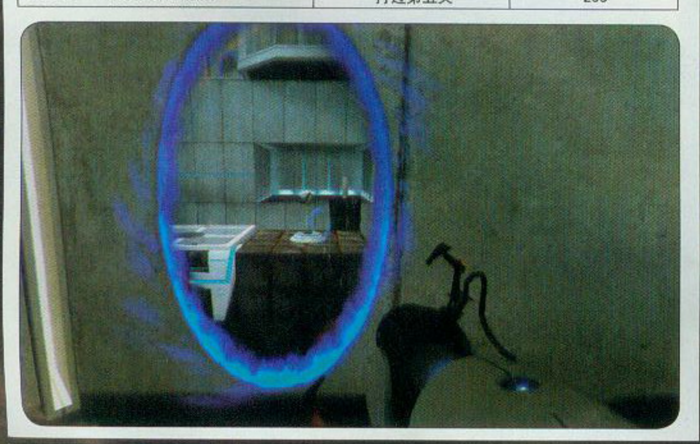
The Flow of Combat I	打出10连击	150
The Flow of Combat II	打出20连击	150
The Flow of Combat III	打出30连击	200
The Art of Combat	打出40连击	200
One with Combat	打出50连击	300

《2006 FIFA世界杯》全成就一览

Beat the Host Nation	击败东道主德国队	50
Complete a Scenario	完成全球挑战模式的任一挑战	50
Complete all Scenarios	完成全球挑战模式的全部挑战	500
Qualify for the World Cup	在世界杯模式中获得参赛资格	150
Win the World Cup	在世界杯模式中赢得世界杯	250

《犯罪现场调查》全成就一览

Case 1 — "Burning for You"	打过第一关	200
Case 2 — "Double Down"	打过第二关	200
Case 3 — "Shock Rock"	打过第三关	200
Case 4 — "In Your Eyes"	打过第四关	200
Case 5 — "The Peacemaker"	打过第五关	200



点数最高和最低的成就



点数最高的成就是《2006 FIFA世界杯》中的“Complete all Scenarios”(完成全球挑战模式的全部挑战)，分数高达500点，至今无人能比。不过这个成就的完成难度也是相当高的，其中有几个挑战的难度简直难得变态。

除此之外，《信赖铃音 肖邦之梦》中的“サブイ样信者”(集齐全部サブイ样相关道具)，成就点数高达321点。这个记录是日式游戏中最高的，也是非整数成就(即点数不能被5除净的成就)中点数最高的一个。这个成就的完成条件要求玩家将游戏完全制霸，不过难度还是比较简单的，有攻略的话二周目便可入手。

点数最低的成就为0分，目前尚未出现过负分的成就(废话，如果有的话，该游戏制作人定然会被玩家骂得断子绝孙)，因此0分即为目前的最低分。有0分成就的游戏很多，大家最熟悉的大概就是《蓝龙》中的两个隐藏成就“遇袭50次以上”和“逃跑50次以上”了。《凯蜜欧传说》的24项零点追加成就也很有名。

最快取得的成就

从零开始，哪款游戏的哪个成就能够最快取得？如果考虑难度的话，答案请参考“最简单的成就”这一部分。如果不考虑难度，那么答案是《音乐方块LIVE!》(LUMINES LIVE!)的“Time Attack 60sec.:30 blocks”这个成就。

这个成就的要求是在时间挑战模式的1分钟挑战里消掉30个方块。因为是1分钟挑战，所以撇开难度不谈，耗时最多也就是1分钟。而且《音乐方块LIVE!》是ARCADE游戏，直接装在硬盘上，所以从开机到进入游戏的时间也远比光盘游戏快得多。笔者做了一个小小的测试，从打开X360的电源到拿到这个成就，总用时3分19秒，没有比这个更快的成就了。



成就奥斯卡

成就之最的内容结束了，不过在成就世界里还有很多值得一提的东西，尽管这些内容算不上“最”，但其趣味性却是每个 X360 玩家都不容错过的。这里笔者就效仿奥斯卡来评一次奖，下面有请各位得奖作品上台！



促进交流奖

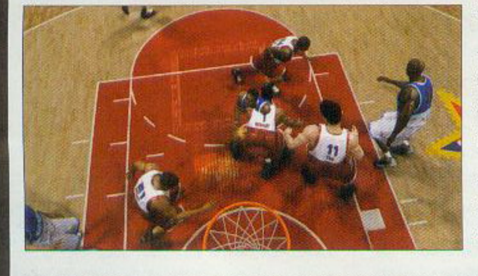


游戏名 《NBA LIVE 07》

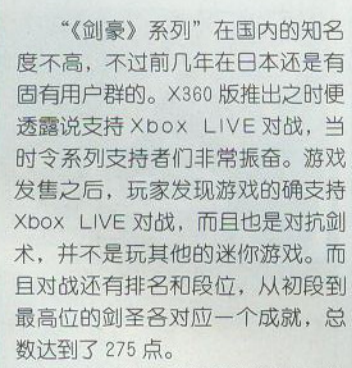
发售日 2006 年 9 月 25 日（美版）

有很多成就的取得难度很高。在这些成就中，有的是考验玩家的水平，如《忍者龙剑传 II》超忍难度通关；有的是考验玩家的热情，如《死或生极限沙滩排球 2》的全泳装收集；还有的是需要玩家和朋友亲密合作，如大部分在线成就。不过这些成就虽然取得困难，但是只要玩家肯花时间，多半都有希望解决。就算玩家不想苦练，找朋友合作或是作弊也不是没有希望。但惟有《NBA LIVE 07》的成就“Online with 1,000 people”可谓惊天地、泣鬼神，有可能你努一辈子力也拿不到。

顾名思义，“Online with 1,000 people”的取得条件是：当有 1000 名玩家同时在线时上线。现在大家知道为什么说“努一辈子力也拿不到”了吧？就算你技术再高，认识几十个玩这个游戏的知心朋友，对于这个条件还是一筹莫展。在游戏刚刚发售之际，玩家们曾通过世界各大游戏论坛发起过两次号召，号召大家在指定时间一起上线，两次活动均圆满结束。现在你如果想获得这个成就的话，就只能自己号召 1000 个玩家上线了。这桩事实告诉我们，玩游戏千万不能宅。



听天由命奖



游戏名 《剑豪 ZERO》

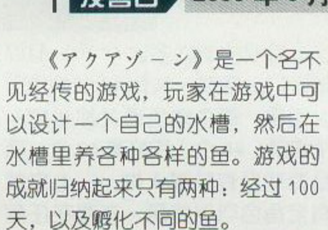
发售日 2006 年 9 月 7 日

“《剑豪》系列”在国内的知名度不高，不过前几年在日本还是有固有用户群的。X360 版推出之时便透露说支持 Xbox LIVE 对战，当时令系列支持者们非常振奋。游戏发售之后，玩家发现游戏的确支持 Xbox LIVE 对战，而且也是对抗剑术，并不是玩其他的迷你游戏。而且对战还有排名和段位，从初段到最高位的剑圣各对应一个成就，总数达到了 275 点。

照理说这样的设定能够让玩家满意了，但答案却恰恰相反。原因很简单：虽然可以进行对战，但是玩家不能控制，全凭电脑 AI 来对战。也就是说，输赢都得看电脑给不给面子，你只有坐在旁边干着急的份儿。如此一来，能不能解开对应的成就，真的是听天由命了。



金钱至上奖



游戏名 《アクアゾーン》

发售日 2006 年 9 月 14 日（日版）

《アクアゾーン》是一个名不见经传的游戏，玩家在游戏中可以设计一个自己的水槽，然后在水槽里养各种各样的鱼。游戏的成就归纳起来只有两种：经过 100 天，以及孵化不同的鱼。

游戏中涉及到成就的鱼有 40 种，每孵化出一种就可以得到 20 点成就，加在一起是 800 点。不过游戏中只内置了 14 种鱼，加上经过 100 天这个成就的 200 点，玩家最多只能拿到 480 点。剩下来的 26 种鱼的 520 点成就，统统需要玩家下载。你想不给钱就玩游戏？那你就拿着这 480 点成就美去吧！本作的制作方 Frontier Groove 可谓看准了成就犯的心理，不过下手也的确太狠了。

可能有人会问，你不是在前面说，点数最高的追加成就是《教父》的 415 点么？那《アクアゾーン》的 520 点成就岂不是远远超过了它？这就是游戏的另一可恨之处。目前 Frontier Groove 只提供了 18 条鱼下载，也就是 360 点成就，剩下 8 条鱼还未提供下载。想必该公司见游戏销量不振，下载也没多少人买账，于是便一狠心停止了更新。只是苦了那些花钱买到 840 点成就的玩家了。

补充一点，目前这 18 条鱼的售价是 5145 点微软点数。





LIVE支援奖

游戏名 《黑暗行动》

发售日 2007 年 10 月 11 日（日版）

在线成就无疑是玩家最为头疼的成就类型。且不论成就取得的难度，光是连上 Xbox LIVE 就足以难倒一大票刷机用户了。不过并非所有的在线成就都是为难玩家，《旋光の轮舞 Rev.X》的成就“阶级章（NOVICE）”要求玩家对战一场即可获得，无论胜败，而且点数高达 100 点。是以此作虽然销量不高，但是一直不乏玩家对战。

不过和《黑暗行动》(Operation Darkness) 比起来，这个成就又不算什么了。《黑暗行动》也有在线成就，不过这个名为“从军记章”的在线成就非常好拿：在游戏中进入网络模式就能获得。而且这个游戏只有一个在线成就，如此设定简直就是送分。想必玩到此作的人，都会忍不住要登入 LIVE 试试吧！



简单明了奖

游戏名 《真・三国无双4 Special》
发售日 2005年12月22日(日版)

成就列表是每个成就犯最为关心的东西，尽管游戏中内置有成就列表，但是不少游戏都有秘密成就的设定。而且就算有成就列表，也不利于玩家之间交流和核对。

在这里就要表扬一下《真・三国无双4 Special》了，



这个游戏的成就多达48个，但简单好记。游戏一共有48个角色可以使用，每个角色通关都对应一个成就，48个人正好是48个。而且游戏没有隐藏人物，一上来就有全角色可以使用，不存在任何问题。

虽然有一些游戏的全成就拿法可以概括为“通关”，但是如果要具体到每一个成就，自然是远不及《真・三国无双4 Special》这么方便好记了。而且《真・三国无双4 Special》也能概括为“全角色通关”，并不比“通关”差多少。



故弄玄虚奖

游戏名 《真・三国无双5》
发售日 2007年11月11日(日版)

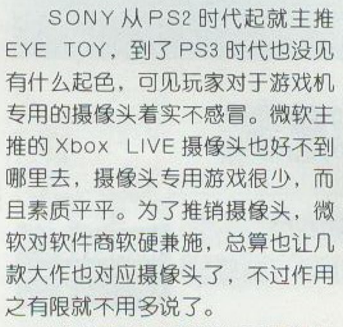
厂商设置秘密成就的考量很多，有时是为了增加神秘感，有时是为了延长游戏时间，有时是为了给玩家增添探索的乐趣，更多的时候则是为了防止泄露剧情。不过像《真・三国无双5》这样所有成就均为秘密成就的游戏，可真是没有几个。

《真・三国无双5》一共有48个成就，全部是秘密成就。现在看来，游戏中惟一天机不可泄露的大概就是出场角色的名单，不过其中有很多角色都是在发售前就已经公布过的。像各挑战模式获得第一名、完成战功目标等成就更是完全没有必要隐藏。看来厂商完全就是在故弄玄虚，可惜如此设定也没带来什么卖气，反而使本作成为《无双》诸作中成就最难拿齐的一作。



变相推销奖

游戏名 《彩虹六号 维加斯》
发售日 2006年11月20日(美版)



SONY从PS2时代起就主推EYE TOY，到了PS3时代也没见有什么起色，可见玩家对于游戏机专用的摄像头着实不感冒。微软主推的Xbox LIVE摄像头也好不到哪里去，摄像头专用游戏很少，而且素质平平。为了推销摄像头，微软对软件商软硬兼施，总算也让几款大作也对应摄像头了，不过作用之有限就不用多说了。

《彩虹六号 维加斯》对摄像头的利用算是非常有趣的，玩家可以利用摄像头把自己的样子做到游戏中，尽管游戏的还原度非常低，但毕竟是一个有趣的尝试。不过游戏中的成就“True Identity”要求玩家必须这么做才能解开，其推销之意可谓司马昭之心——路人皆知。当然，只要你有钱，这点小事难不到你。

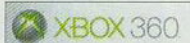
自《彩虹六号 维加斯》开了先河之后，后来也陆陆续续出现了一些游戏效仿。比如2008年1月22日发售的《火爆狂飙 天堂》，就要求玩家必须传送50张照片才能解开两个成就，其难度倒也不低。

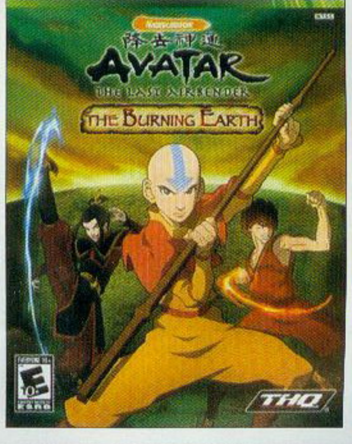


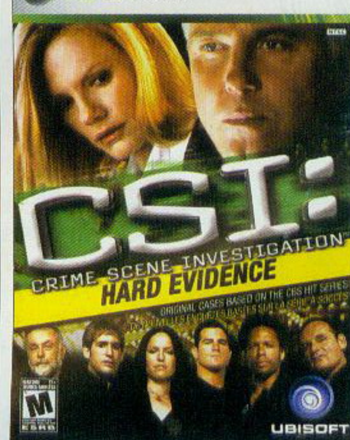
省时省力奖

这个奖，我们要颁给《信赖铃音 肖邦之梦》(トラスティベル ～ショパンの梦～)、《拳击之夜3》(EA SPORTS FN 3)、《科南》(Conan)、《赋法战争》(【eM】 -eNCHANT arM-)、《犯罪现场调查》等数十个将所有成就图标设定为同一张图片的游戏。幸好微软只规定每个游戏必须有成就，却没有具体规定成就设定的细节，采用同一张图片为图标，极大地节省了工作时间，为游戏提前上市立下了汗马功劳。我们完全有理由相信，如果不是微软有硬性规定，你们一定会连成就本身都忽略掉了。

这里我们要着重批评一下《犯罪现场调查》同学，你本身只有5个成就，却采用了完全一样的图标，这5个成就图标能浪费你多少时间？据资料显示，你的成就取得方法就是打过1、2、3、4、5关，那么你就算画一个圈分别写上1、2、3、4、5也行啊？同样是5个成就，《降世神通》同学就做得非常好，5个图标都是精心设计过的，小和尚的造型生动活泼，让人一看就有花上3分钟拿齐成就的欲望。作为同班同学的你，一点都不感到惭愧么？







卷首特稿
特别企划
典藏攻略
软组织

成就世界猎奇

吉尼斯和奥斯卡都结束了，不过有关成就的故事还有很多，接下来就不再搞什么花样了，直接给大家讲述这些有意思的事情吧！

万字成就鬼门关

所有成就中，最令人厌恶的成就莫过于与10000这个数字挂钩的成就。10000这个数字代表着玩家要付出大把的时间，比如《战争机器》有个成就是在线万人斩，要想取得这个成就至少得花掉大半年时间。更可怕的是在游戏更新后会将杀人数字清零，尽管后来微软修正了这个问题，但已经有很多玩家中招了。

《战争机器》的素质非凡，FANS众多，因此尽管万人斩比较夸张，但取得的人也不少。但像《装甲核心 for Answer》（ARMORED CORE for Answer）这样的游戏居然也设计了在线10000场胜利的成就，就实在让听者脱力、玩者痛哭了。



《装甲核心for Answer》还不算最过分的，在全世界都饱受恶评的《炸弹人 Act：Zero》（Bomberman Act：Zero）有两个升级版的万字成就：放置100万个炸弹以及炸毁100万个方块。考虑到游戏极其低劣的素质，真不知道制作人怎么会搞出这么个成就，难道他们认为真有人会拿这两个成就么？

不能圆满的游戏

目前共有7款游戏是无法拿齐成就的，拿不齐的原因只有两种：BUG和在线服务。《NBA LIVE 06》和《泰格·伍兹PGA巡回赛06》在早期还有部分玩家取得全成就了，但现在已经不可能了。要想拿齐这7款游戏的成就，只能通过修改记录的方法，网上也确实有部分玩家通过修改拿齐了成就。

游戏名	原名	实际成就上限
极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	990
赋法战争（亚版）	【eM】 -eNCHANT arM-	700
便利店200X	ザ・コンビニ200X	770
NBA LIVE 06	NBA LIVE 06	960
泰格·伍兹PGA巡回赛06	Tiger Woods PGA Tour 06	610
アクアゾーン	アクアゾーン	840
疯狂电视台	Smash TV	150

● **《极品飞车 卡本峡谷》：**成就“Urban Battle”有BUG，无法解开。

● **《赋法战争》：**游戏通关就能拿全成就，但亚版有BUG，导致Purgatory（炼狱）、Close（终局）、Grand Finale（大团圆）3个成就无法解开。其他版本无此问题。

● **《便利店200X》：**排名第一相关的成就，因为BUG或其他不知名原因，无法解开。

● **《NBA LIVE 06》：**EA的服务器已经停止运行，因此ONLINE的相关成就无法解开。

● **《泰格·伍兹PGA巡回赛06》：**2007年7月后未举行任何在线比赛，同年9月1日服务器关闭。

● **《アクアゾーン》：**需花钱购买鱼种才能解开成就，目前官方未放出全部鱼种下载。

● **《疯狂电视台》：**“Game Master”成就要求在初期设定下不接关通关，但因为BUG的关系无法解开。

成就随地区不同的游戏

很多人都以为，同一游戏的不同版本，其成就也是分开来算的。因此如果要想成为世界第一成就高手，那么势必要拥有各个版本的主机，这样才能玩遍各个版本的游戏。这个理想即使对于D版用户来说，也是相当不切实际的。实际上玩家大可不必如此破费，因此绝大部分游戏的成就都是全版本共通的，无论日港澳台美欧版皆是，只要你拿齐了其中一款的成就，就不必考虑其他版本了。

不过凡事皆有例外，也有少部分游戏的成就是按版本分开计算的，下面就将此类游戏按英文名列表，公诸于世！目前此类游戏共有36个，其中XBLA游戏只有两个。

游戏名	原名	版本明细
赋法战争	-eNCHANT arM-	日／亚／美
战地双雄	Army of Two	日／亚美／欧
中途岛战役	Battlestations：Midway	日／美亚
生化奇兵	BioShock	日／亚美／德／韩
灵弹魔女	BulletWitch	日／美
科南	Conan	日／亚美／德
冲突 机密行动	Conflict：DeniedOps	亚美／德
卡片召唤师 传奇	Culdcept SAGA	日／美
真·三国无双5	DYNASTY WARRIORS 6	日／美／欧／韩
龙骑士	Eragon	美／欧
信赖铃音 肖邦之梦	Eternal Sonata	日／美／欧
全民派对	Everyparty	日／亚
Hot Wheels：Beat That！	Hot Wheels：Beat That！	美／欧
夺命双雄	Kane&Lynch：Dead Men	日／亚美
华纳巨星总动员	Looney Tunes：AA	美／欧
MotoGP 06	MotoGP 06	日／亚美
NASCAR 08	NASCAR 08	美／欧
NASCAR 09	NASCAR 08	美／欧
NBA 2K8	NBA 2K8	日／亚美
黑暗行动	OPRATION DARKNESS	日／美
霸王	Overlord	日／亚美
雷神之锤4	Quake4	美／德
世界足球 胜利十一人2008	Winning Eleven 2008	日／美／欧
彩虹六号 维加斯 2	Rainbow Six Vegas 2	日美／德
首都高BATTLE X	Import Tuner Challenge	日／美
黑道圣徒	Saints Row	日／亚美／德
命运战士 血债血偿	Soldier of Fortune：Payback	美／澳
枪神	Stranglehold	日／亚美／德
天诛千乱	Tenchu Z	日／亚美
漆黑	The Darkness	日／亚美／德
古墓丽影 编年史	Tomb Raider：Anniversary	日／亚美
托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk's Project 8	日／亚美
Turning Point	转折点 自由的陨落	美／法德
世界足球 胜利十一人X	Winning Eleven 2007	日亚／美／欧
恶魔城X 月下夜想曲	Castlevania：SOTN	日／它
Buku 数字パズル	Buku Sudoku	日／墨／它

简称说明

日：日版，亚：亚版（包括港台），美：美版（指北美），欧：欧版，德：德国版，法：法国版，澳：大洋洲版，墨：墨西哥版，它：其它地区

由此可见，日本玩家和德国玩家最有潜力成为成就达人。大部分不同均来自这两个版本。另外因为个人精力有限，不可能将所有游戏的所有版本均拿来评测，上表中难免会有一些疏漏之处，还望各位海涵。



目前世界排名第一的成就达人。

TOPIC
FEATURE
GUIDE
XBOX

成就上限不为 1000 和 200 的游戏

1000 是普通 X360 游戏的成就上限，200 是普通 XBLA 游戏的成就上限。不为 1000 和 200，即指该游戏可通过下载来获得追加成就，当然也有部分游戏是很欠扁地将上限设为小于 1000 的数值。下面就让我们来看看这样的游戏有哪些吧！（注意这里的上限是指理论上限，因此像《アクアゾーン》这种实际上限小于 1000 的游戏未包含在内。此外部分游戏的追加内容是有区域限制的。）

游戏名	原名	成就上限
ゼーガペイン XOR	ゼーガペイン XOR	500
ゼーガペイン NOT	ゼーガペイン NOT	500
美丽的块魂	ビューティフル块魂	1250
梦幻之星 宇宙	ファンタシースターユニバース	1250
失落的奥德赛	ロストオデッセイ	1100
战国无双 2	战国无双 2	1250
死刑犯	Condemned	970
漫画英雄 终极联盟	Marvel:Ultimate Alliance	1250
火影忍者 忍者的成长	Naruto Rise Of A Ninja	1075
霸王	Overlord	1250
除暴战警	Crackdown	1250
古墓丽影 传奇	TombRaider:Legend	1250
生化奇兵	BioShock	1100
最终幻想 XI	Final Fantasy XI	1250
战争机器	Gears of War	1250
教父	The Godfather	1250
幽灵行动 尖峰战士 2	G.R.A.W.2	1250
指环王 中土之战 2	Lord of the Ring BFME2	705
枪神	Stranglehold	1250
飞越时空	TimeShift	1250
质量效应	Mass Effect	1050
上古卷轴 IV	The Elder Scrolls IV:OBLIVION	1250
世界街头赛车 4	Project Gotham Racing 4	1250
泰格·伍兹 PGA 巡回赛 06	Tiger Woods PGA Tour 06	960
虫虫特攻队	Band of Bugs	250
爆冲赛车	GripShift	250
马拉松：杜兰达	Marathon:Durandal	250
弹珠台 FX	Pinball FX	250
Rocketmen:Axis of Evil	Rocketmen:Axis of Evil	250
轻武器	Small Arms	235

从零到十数成就

0 在“点数最低的成就”部分里已经介绍过了，《蓝龙》中的两个隐藏成就“遇袭 50 次以上”和“逃跑 50 次以上”，以及《凯蜜欧传说》的 24 项零点追加成就是其代表。

1 最出名的 1 点成就莫过于《零弹魔女》（Bullet Witch）的“最高难度 HELL 通关”了，因为这个设定，导致有很多玩家都止步于 999 点成就。倒不是因为 HELL 难度有多么困难，主要是大家觉得为了这 1 点成就有些犯不着。再说 1000 点成就的游戏多的是，999 点的成就可真是只此一家、别无分店了，多有个性啊！

除了《零弹魔女》，《极限竞速 2》里也收录了 3 个 1 点成就，分别是收集齐法国、韩国和西班牙的车。

2 《极限竞速 2》里收集齐法国、韩国和西班牙的车，可各得 1 点成就。奇怪的是收集齐瑞典的车能拿 2 点成就，真是奇哉怪也。

除此之外，有 2 点成就的游戏还有《幽灵行动 尖峰战士》和《半条命 橙盒版》。后者的那个 2 点成就命名简单明了：“Two Points”。

3 很遗憾，本人查遍了资料，也没查到哪款游戏的哪个成就是 3 点，莫非本人太孤陋寡闻了？不知史上第一个 3 点的成就由谁来创造呢？

4 点数为 4 的成就，全部出自 Hudson 的《天外魔境 ZIRIA》，这个共收录了 10 个 4 点的成就，只要在游戏中打倒 10 个 BOSS 就能获得。

5 点数为 5 的成就太多了，这里就不一一列举了。

6 《街霸方块 HD》的成就“Power Made Flesh”（用豪鬼挑战 NORMAL 以上难度的 ARCADE 模式）是目前已知的惟一一个成就点数为 6 的成就，相当珍贵。

7 7 点成就意外地多，首发游戏《山脊赛车 6》就贡献了 5 个，XBLA 游戏《马拉松：杜兰达》贡献了 1 个，SEGA 的 MD 名作《索尼克》也有 1 个。为平衡 6 点成就，《街霸方块 HD》也设计了两个 7 点的成就。

8 点数为 8 的成就，在《幽灵行动 尖峰战士》里有 3 个，XBLA 游戏《Cloning Clyde》有 1 个，《索尼克》有 1 个，《终极真人快打 3》（Ultimate MK3）也有 1 个。《终极真人快打 3》中这个名为“Double Time”的成就要求玩家在对 CPU 战中打出二连击——我觉得不如改成直接送 8 分算了。

9 和 3 一样，目前还没有哪个游戏有 9 点的成就，期待第一个吃螃蟹的游戏出现。

10 我严重怀疑没有 10 点成就的游戏是不存在的，为节省大量篇幅，这里就不用一一列举哪些游戏有 10 点成就了吧？

偏门点数集锦

前面列举了从 0 到 10 的成就，接下来我们以表格的形式列出所有点数结尾不为 0 和 5 的成就，以方便大家组合出自己心目中理想的成就数字。目前看来尚有多项空白有待各位厂商进行填补。

点数	对应游戏和成就名
11	《终极真人快打 3》：Flawless
12	《天外魔境 ZIRIA》：稲荷女とバトル终了等 6 个、《克隆人柯莱德》（Cloning Clyde）：Battle Addict 等 2 个，《终极真人快打 3》：Competitor 等 2 个
13	《天外魔境 ZIRIA》：玉藻姫を倒した等 6 个，《古惑狼 泰坦》（Crash Of The Titans）：Baker's Dozen，《半条命 橙盒版》：Vorticough
14	《克隆人柯莱德》：Ancestorial Antics，《路克索 2》（Luxor 2）：12 Gates of Luxor Temple，《马拉松：杜兰达》：Bob-B-Q 等 2 个
16	《幽灵行动 尖峰战士》：Falcon，《天外魔境 ZIRIA》：狱门岛に送られた等 6 个，《克隆人柯莱德》：D.N.Ain't，《路克索 2》：Pharaoh's Treasury 等 3 个
17	《路克索 2》：Horns of Hathor
18	《天外魔境 ZIRIA》カーミラを倒した等 3 个，《克隆人柯莱德》Dupliclone Dash，《路克索 2》：Glory of Osiris
19	《路克索 2》：Magic of Isis 等 2 个
21	《马拉松：杜兰达》：Hats off to 819
22	《终极真人快打 3》：Ultimate
24	《幽灵行动 尖峰战士》：Master of Ceremonies 等 2 个
26	《古惑狼 泰坦》：Gimme Some Skin
27	《马拉松：杜兰达》：11th Clan of the S'pht
28	《幽灵行动 尖峰战士》：Committed
32	《幽灵行动 尖峰战士》：Unyielding 等 3 个
36	《幽灵行动 尖峰战士》：Sniper，《古惑狼 泰坦》：Master Of Disguise
42	《马拉松：杜兰达》：Pfhor the Win
49	《黑暗地带 51 区》（BlackSite：Area 51）：Exposed
51	《黑暗地带 51 区》：Blacksite Virus Carrier
79	《信赖铃音 肖邦之梦》：魂の开放
99	《灵弹魔女》：总プレイ 15 时间以上
321	《信赖铃音 肖邦之梦》：サブイ样信者


■新出的《战场之狼 3》也有非整数的成就。

STAR WARS
THE FORCE UNLEASHED

《星球大战 原力释放》

被称为美国国民级电影在北美的号召力不容置疑，只要与"星球大战"这四个字沾边的商品必定大卖，由LucasArts打造的"《星球大战》系列"游戏更是如此。画面中手持光剑的平头小伙在《灵魂能力Ⅳ》中就曾经客串出场，他的身分就是达斯维达的弟子。广告中使用原力将敌人击飞到八丈之外的动作，在游戏中可以轻松实现。

MAY THE FORCE BLOW YOUR MIND

UNLEASH EPIC FORCE POWERS
Use devastating combo attacks as you learn to master the Force.

DISCOVER THE UNTOLD STORY BETWEEN EPISODES III & IV
As Darth Vader's Secret Apprentice, seize your destiny to become the most powerful Jedi ever.

UNIQUE, LIFE-LIKE GAMEPLAY
Destructible environments and characters react differently every time.

SEPTEMBER 19TH
WWW.THEFORCEUNLEASHED.CO.UK

12 16+ PlayStation 2 PLAYSTATION 3 PSP XBOX 360 LIVE Wii NINTENDO DS LUCASARTS



■《战锤 战场进军》

残忍的兽人露出狰狞的面孔突然从烈火中冲出，他手中巨大的铁斧伴随着一阵恶风向身为人类英雄的你袭来，你们的距离是如此之近，以至于从他嘴中飞出的充满腐烂气味的口水溅在了你的脸上，此时你的选择只有举起手中的盾牌听天由命。这是一场种族与种族之间的战争，不分对错，没有正义，胜者为王！


LOST ODYSSEY
ロストオデッセイ
失落的奥德赛
Microsoft/Mistwalker
角色扮演
X360
失落的奥德赛
中文版
2008 年 1 月 31 日
1 人
329 港币
无对应周边
对应玩家年龄：15 岁以上
文 晴天
美编 anubis
千年记忆
千点成就

作为 X360 上不可多得的原创 RPG 大作，游戏基本上走得就是传统角色扮演游戏的路子，在继承了回合制的战斗方式，技能与魔法的多彩攻击和丰富的隐藏要素后，画面上的提升自然是毋庸置疑的。游戏的日文版推出时在 X360 玩家中引起了不小的轰动，虽然获得的评价有好有坏，但是只要静下心来慢慢体会，你还是能够发现很多不曾有过的游戏体验，同时也希望这篇以获得全成就为前提的攻略能够对你的游戏流程起到前所未有的帮助。

LOST ODYSSEY

战斗系统

战斗要素解析

游戏的战斗是传统的回合制，确定完攻击的目标后会在画面的左下方看到行动顺序条，最左侧的人物会自动完成之前下达的指令。

基本操作	
十字键	光标移动
A	确定／调查
B	取消／步行
X	快跑／技能或物品整理
Y	系统菜单
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角移动
LB／RB	切换角色
RT	戒指操作
START	暂停
BACK	缩放导航地图／暂停时跳过剧情

攻击

游戏中使用普通攻击会在画面中出现两个圆环，按住 RT 键让外围的圆环不断收缩，根据玩家放开按键的时机会出现三种评价：当两个圆环完全重合时会获得“PERFECT”评价，玩家装备的戒指发挥 100% 的效果；当两个圆环接近重合时会获得“GOOD”评价，玩家装备的戒指发挥 60% 的效果；除开以上两种情况，如果玩家在倒计时结束前没有按键，都会获得“BAD”评价，装备的戒指不会产生任何效果。



魔法

游戏中的魔法分为白魔法、黑魔法、巫术、合成魔法四大类，前三类魔法并不会根据角色的等级提升逐渐领悟，而是只能从宝箱中获得或直接在商店购买，并且只有获得特定的魔法才能使用“合成魔法”。每类魔法共分为 8 个等级并且都有自己的咏唱时间，在战斗中的魔法选单或系统菜单的魔法一栏中都可以看到。咏唱时间前方的数字代表发动魔法至少需要的回合数，后方的字母则按照 A～Z 的顺序递减，越靠后发动的时间越慢。

快速施法



后期的战斗中要快速消灭敌人经常会用到咏唱时间较长的高等级魔法，如果不想被动挨打的话，可以给角色装备上“缩短咏唱时间”的被动技能或使用“协助施法”的技能在当前回合施放魔法，不过使用该技能的角色在接下来的 3 个回合都会处于无法操作的状态。

技能

游戏中人类同伴（杨森、可克、马克、托尔顿、赛德）的技能在等级提升时会自动领悟，不死者（凯姆、瑟丝、萨拉、敏）则需要在系统菜单的“技能”下选择“技能联结”学习人类同伴的技能（该同伴必须在战斗队伍中）或装备饰品通过战斗累积 SP 来领悟技能。不死者的技能必须在“技能”中选择“设定”装备在身上才能发挥作用，“攻击吸收”和“魔法吸收”这两个技能在后期战斗中的非常实用。

防御壁

根据敌我双方前卫的最大 HP 总和，防御壁共分为四个等级并显示在战斗画面的上方。防御壁等级每下降一级后卫受到的伤害就会增加 25%，所以要确保后方魔法师的安全，除了装备“铁壁”技能在防御时恢复一定的防御壁值外，使用从马克身上学到的“城壁术系”技能也能起到不错的效果，同理，我方进攻敌人时一定要尽快消灭前卫，这样才能对后方的敌人造成有效伤害。

异常状态

虽然游戏在记录时会对异常状态进行说明，但为了方便玩家在战斗中做好应急措施，这里还是给出所有异常状态的具体效果：



状态名称	具体效果
睡眠	无法行动，一定时间或承受物理攻击后恢复
麻痹	行动时一定几率强制取消
封印	无法使用技能和魔法
青蛙	伤害和回复值固定为 1，被会心一击命中时伤害大幅增加
毒	每回合减少 10% 的 HP
猛毒	每回合减少 15% 的 HP，可以和毒效果重叠
病毒	每回合减少 25% 的 HP，可以和毒、猛毒效果重叠
黑暗	物理攻击的命中和回避率大幅度降低
眩晕	攻击时无法选择目标
恐惧	一定几率强制取消普通攻击
暗黑	每回合结束后随机产生一种异常状态的效果
石化	3 回合后无法行动，全体陷入该状态直接全灭
冻结	所有行动的等待时间加倍，再次承受冰属性攻击则无法行动
诅咒	随机陷入一种异常状态后解除
队列固定	无法在战斗中使用“对列变更”来调整前后列的队员
战斗不能	无法行动，不死者在两个回合后自动复活

戒指合成

除了开启宝箱或完成特定的支线任务可以获得戒指外，游戏中的大多数戒指都需要玩家利用击败敌人后获得的素材来合成。合成店通常都位于几个较大的城市中，并且根据戒指的效果共分为 3 个等级，不同等级的圆环都附带对应等级的特殊效果，另外在战斗菜单中按左键可以选择“装备”来实时更换装备的戒指，该操作是不会消耗行动回合的。

属性与特性



游戏中的大多数敌人都有属性和特性的设定，除了针对敌人的特性装备对应的戒指外，根据以下的属性相克关系也能对敌人造成更大的伤害。

跨越千年的旅途

根据攻略中的地图玩家能轻松找到所有的隐藏道具，而一些相对简单的区域则使用文字进行了说明，还在为1000点成就发愁的你赶快看看自己遗漏了什么地方吧。



DISC 1 苏醒的记忆

绝境高原

一开始会进行两场强制战斗：第一战随意攻击敌人，几个回合后会自动结束战斗；第二战需要交替攻击重装机械的左右臂，如果看到“巨刃升起”的提示，下一回合一定要使用“防御”指令来减轻伤害，但战斗中即便被击败也会自动复活，一直强攻也未尝不可，胜利后会发生陨石坠落的情节。

坠落点附近

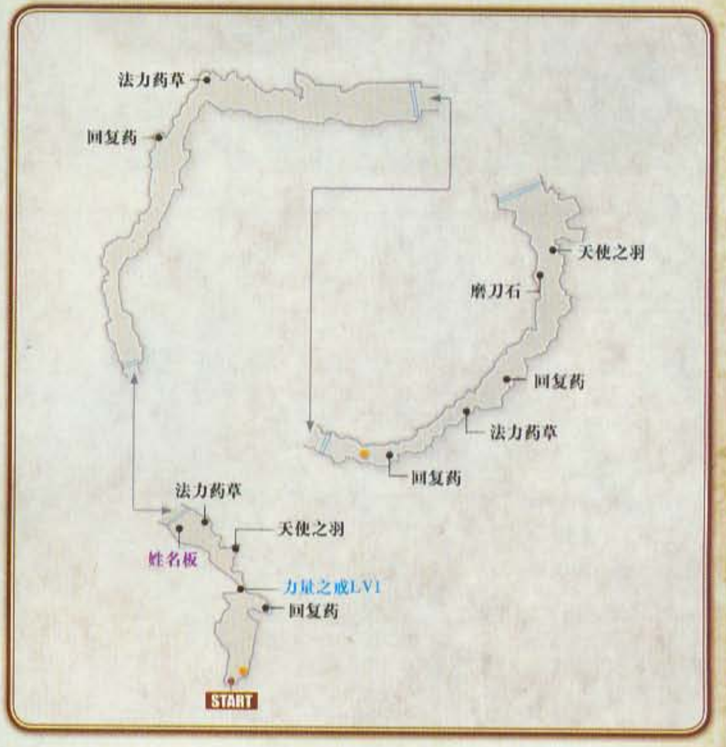
调查缺口处的装置可以撞开新的道路并得到“力量之戒LV1”（场景中的其他道具都需要靠近装置撞击才能获得），之后在战斗中可以使用“圈环瞄准系统”来发动戒指的追加效果，而区域切换点附近的“姓名板”一定不要忘记拾取。



峡谷

进入这里不久会与幸存下来的士兵会合，先原路返回收集错过的道具，接着在最深处选择乘坐装甲车离开这里，最后与装甲车右上方的瑟丝对话到达“乌拉魔法共和国”。





通往大城门车站
白银护手
4F
3F
2F
解毒胸针
10G
岩浆碎片
磨刀石
法力药草
果实
START

乌拉魔法共和国

乌拉大城门

入口附近的了望塔是可以爬上去的，调查上方的铁桶可以获得重要道具“果实”（场景中的其他物品也需要用同样的方法回收）。



塔楼内部

乘坐中央的电梯再从上层的出口离开前往单轨列车车站，但之前不要忘记返回1层，调查标记的地点会掉落士兵的头盔，将其捡起后获得“解毒胸针”的奖励；当剧情发展到和杨森等人一起前往“巨杖设施”时，与1层里面的士兵对话选择第一项帮忙操作升降台，按照CBAAA的顺序选择，最后乘坐升降台在最上方的宝箱中得到“白银护手”。

大城门车站

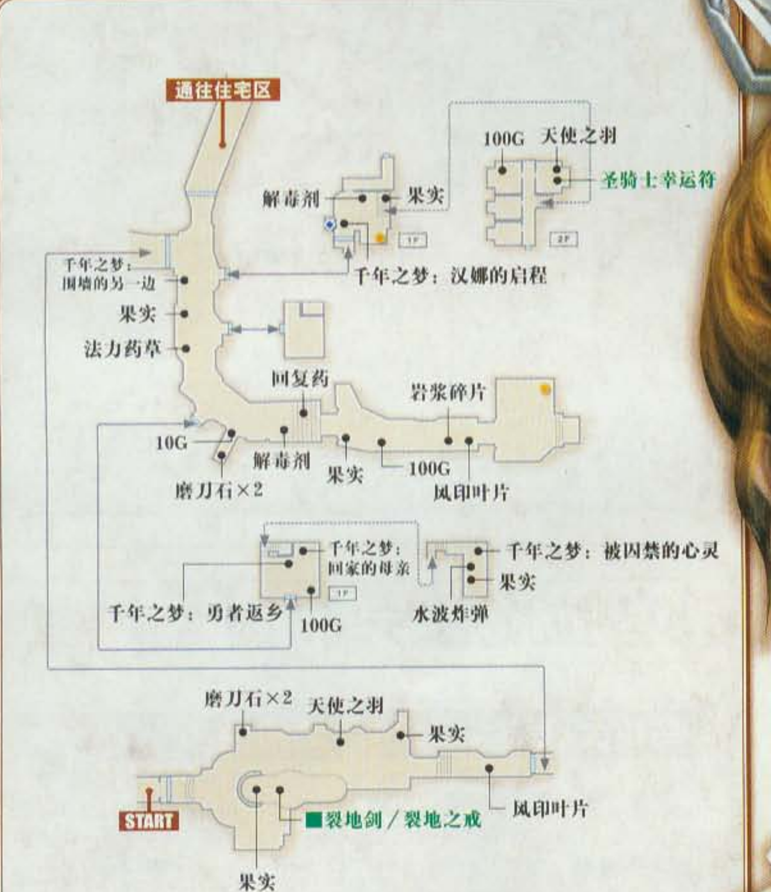
沿路调查道路两侧的宣传画可以获得道具，在左侧展台的尽头进入列车内部，之后在列车的尽头休息，看完开场后来到中央车站。

中央车站

调查椅子附近的闪光点获得“刻了名字的戒指”，然后乘坐上方的电梯下楼，将它交给1层左侧的咨询台获得“万能药”的奖励。







中央车站前广场

出门后跟随士兵一路前进，离开该区域自动前往议会接受新的任务，而调查道路两侧的竖型装置可以得到道具。

大街

沿路往回走进入右侧的旅馆，与门口的掌柜对话自动休息，之后出门会进行第一次“千年之梦”，而调查旅馆中的衣柜可以获得道具。第二天离开旅馆朝议会的方向前进会遇见杨森，在他的要求下前往冈卡拉的官邸。

维尔诺的酒馆

这里的三个“千年之梦”每完成一个，离开酒馆再返回才能触发下一个。



住宅区

在游乐园的椅子附近会进行“千年之梦”，而与旁边椅子上的妇人对话选择“是”可以得到“毒油×2”的奖励，从左上的出口离开到达冈卡拉的官邸。



冈卡拉的官邸

进入中间的“魔法研究室”，从上方的出口离开可以开启三个宝箱，另外拉动上方的箱子会出现新的通路，房间的角落还有另一个隐藏宝箱，最后乘坐左上角的电梯与冈卡拉会面。接到任务后原路返回旅馆的途中会结识瑟丝，最后在“大城门”与杨森等人会合前往“巨杖设施”。



伊普希隆山脉



山谷道路

只要沿路前进就能进入山中小屋，途中的道具很多都需要靠近树木撞击才能获得。

敌人应对法

战斗中要优先消灭会使用魔法攻击的椎角鹿，如果遇到多个青蛙一起出现的情况，有可能遭到合体攻击，注意保持同伴的HP。

山中小屋

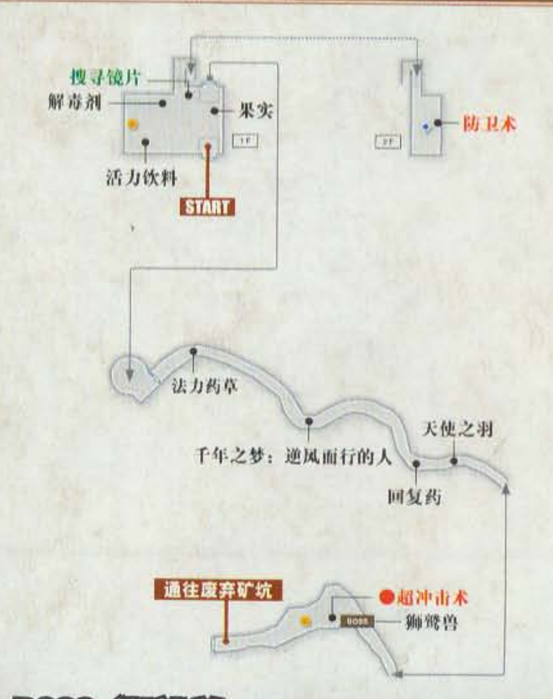
调查瑟丝旁边的木柜点亮烛台才能发现其中的道具；调查2楼的床头柜如法炮制得到床下的物品；与杨森对话选择“休息”，第二天从1楼后方出门。



北侧山陵

进入后不久会发生下雨的情节，由于视线比较模糊，所以要仔细观察场景中的石堆，穿过它们才能获得道具，最后来到山顶发生第一场BOSS战。







BOSS 狮鹫兽

只要掌握到方法，要消灭这个看似强大的BOSS并不难。第一回合先让瑟丝使用“防卫术”增加杨森的物理防御力，这样在敌人行动时，其会有很大的几率使用“气压风暴”的特技对我方全体造成巨大伤害。当我方的“防御壁”降为LV2后，不用浪费道具给凯姆和瑟丝回复，只要专心让杨森使用“火焰术”攻击BOSS，瑟丝一直使用“回复药”保证杨森的体力即可。

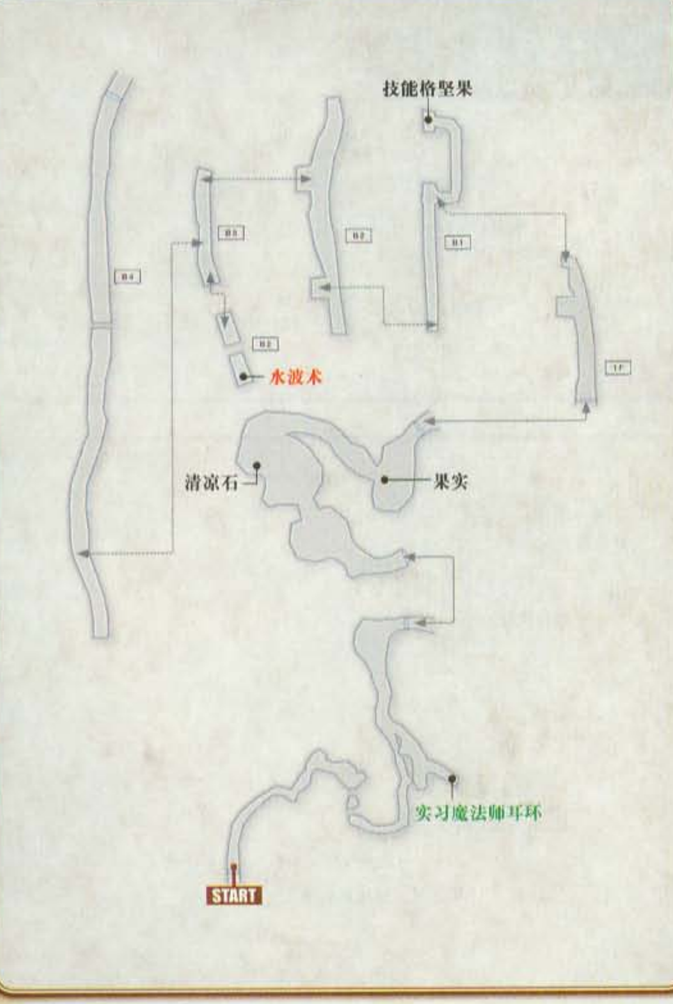
废弃矿坑

在断桥旁跳跃可以继续前进，而在后一个场景中将矿车推到另一侧打开新的通道（将悬崖边缘的矿车推下去可以获得道具）。最后一个场景利用楼梯一直向下即可从最底部的左侧离开山谷，但不要忘记回收黑魔法“水波术”。



敌人应对法

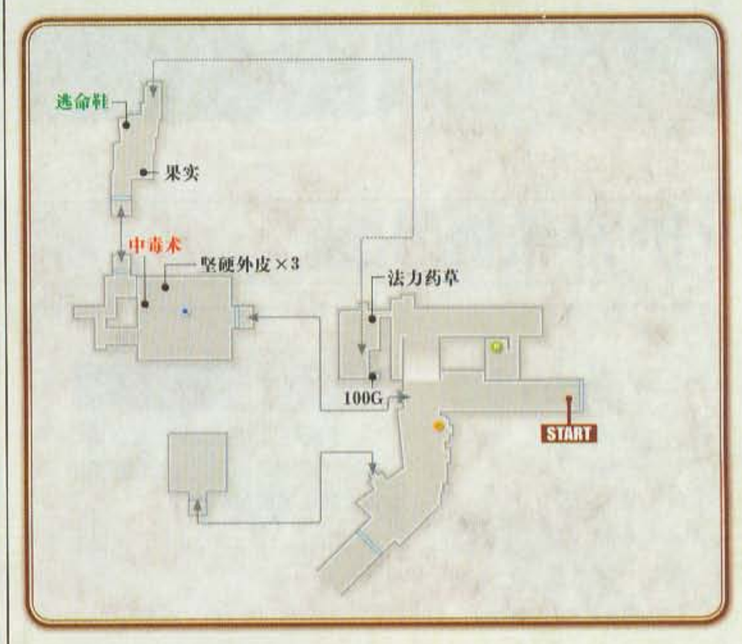
敌人的攻击力比之前高了不少，尤其是刃牙兽在“咆哮”后的伤害非常可观，所以在战斗中要尽快使用魔法消灭掉它；食人藤的攻击有一定几率会附加“毒状态”，之前最好学会“解毒胸针”上的技能“中毒无效”来抵御；遇到魔法石和魔法岩同时出现时，使用“疾风术”消灭掉任意一个魔法石就可以避免受到全体魔法的攻击。





巨杖设施建筑基地

进入基地向接待的人员汇报情况后，先前往地图左上方有两个守卫的地点，分别与他们对话后，原先堵住的路口就会打开，接着在不被他们发现的情况下，从下方的缺口到达楼梯边将木箱向下拉，然后再从上方缺口将木箱推下去，这样就可以利用楼梯前往下方的房间；调查右上方罐子中的“毕波特”，选择第二项将“果实”交给它，累积 20 个后可以获得“钻石剑”和“钻石戒指”的奖励。



柏斯海

调查场景中的贝壳和机械装置可以获得道具，其中当机械装置闪光时不要靠近，否则会以全体麻痹的状态进行强制战斗，造成不必要的伤亡。经过克雷特岛的记录点后选择第一项会进行两场连续的强制战斗，事先一定要做好充分的准备。第一场战斗结束后不要忘记调查场景中的两个宝箱，接着依次调查正上、左下和右下有魔力泄漏的地点进行第二战。





BOSS 魔眼鳗

BOSS并不会主动攻击，每次轮到其行动时，它会吸收杂兵所积攒的魔力，一旦画面左上方的指示条达到最大值，下一回合我方必然会受到"麻痹电流"的全体攻击，虽然伤害并不高，但是必定附加的"麻痹状态"却会使我方的大多数行动无效，对攻击造成很大的干扰。战斗的基本原则是清除杂兵，除了杨森的"火焰术"可以一次一个外，凯姆和瑟丝也可以攻击同一目标，只要保持杂兵的数量在2个左右就可以利用攻击的间隙使用"水波术"来对BOSS造成很大的伤害。击败BOSS一次后会发生强制情节，之后我方必然会受到"麻痹电流"的攻击，使用"止麻草"或利用饰品"黄色护臂"来学习"麻痹无效"的技能就能轻松应对。



敌人应对法

杨森的"地震术"在这里可以发挥不小的作用，其中暗礁虫会使用降低我方防御力的"消化液"；水之魔球如果在第一回合不消灭掉，之后的连续魔法会让前卫受到很大的伤害。



BOSS 努马拉步兵队

敌人的攻击力不高，但是由于有数量上的优势，所以建议凯姆和瑟丝一开始分散攻击，然后配合杨森需要等待一回合的"粒子术"就能迅速减少敌人的数量。战斗一段时间后会发生弓箭支援攻击的情节，尽快将敌人的防御壁降低到LV2，然后猛攻后方负责回复的白魔法师就能获得最后的胜利。



努马拉军营

胜利后虽然引爆了外泄的魔力，但是众人还是被努马拉军队抓了起来，调查铁笼的周围获得"千年之梦：住在壳里的人"。之后操纵凯姆撞击铁笼会出现更换同伴的提示，选择杨森后不要撞击铁笼，往左下方移动会有看到老鼠的提示，按键踢它一脚再切换为瑟丝，往右下方移动也踢一脚，最后切换为凯姆在铁笼左侧得到"光明镜片"的奖励。而要触发剧情的话，只要操纵每个人都撞击一次铁笼即可。

白蛇王号



★图中的数字代表警报装置

监视区

朝门外的士兵使用"魔力结晶"可以成功脱狱，之后需要趁警报装置背对我方的时候快速通过，接着将铁桶踢到另一侧吸引警报装置的注意，接着再趁警报装置进入房间的时候，调查右侧的机关关闭房门即可通过。沿路前进会遇到红色的地面，此时需要按住B键（玩家设置的取消键）保持走动才不会触动警报，在最后的房间里利用右上方的楼梯来到上层，调查F处的装置后从右侧的楼梯向下启动A处的机械，最后利用右下方的楼梯返回被封闭的门前，调查B处的红色机关开门，使用电梯前往"客房区"。

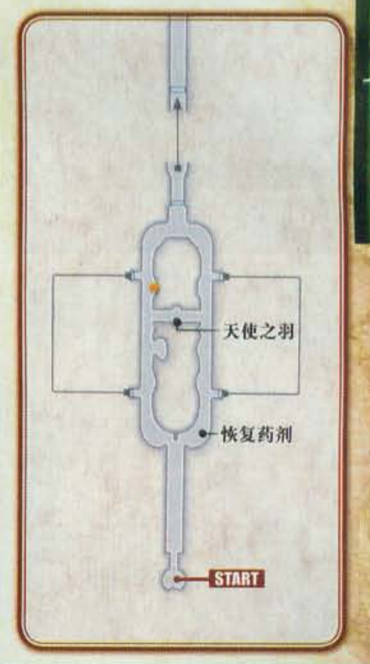


客房区

夺回装备后消灭两个士兵可以继续前进（该场景会遇敌），在女王的寝宫前发生挟持事件后，操纵杨森返回门口探听紧急出口的消息，然后返回房间从右上方的出口离开进入蒸汽室，来到上方的尽头被抓捕到努马拉王国。

敌人应对法

保全装置每次行动都会召唤援军，再加上它的行动速度比较快，所以可以让瑟丝攻击援军减少"防御壁"等级，凯姆则直接攻击保全装置，来缩短战斗的时间。



努马拉首都

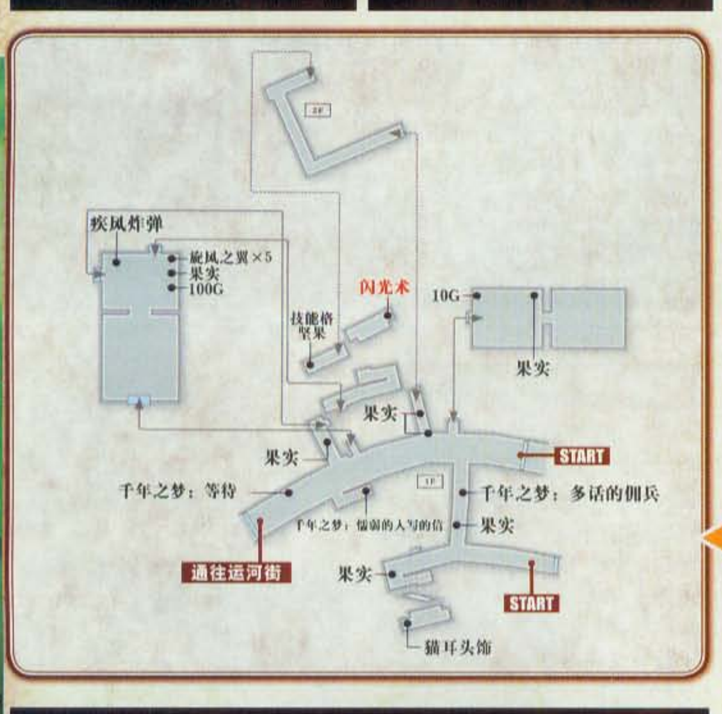
宫殿正面

被释放后调查场景两侧墙壁上的果实（之后的场景也有很多类似的地点）可以获得道具，与右侧的罗娜对话得知他的小狗不见了，接着前往大街在精品店旁边的小巷中找回小狗，返回与她对话获得“青蛙油×3”的奖励。

白色广场

进入右上方的旅店可以搜刮到不少好东西。与广场右侧的小女孩对话，依次选择“不会”和“想”，然后快速地追上她与其对话可以获得“技能格坚果”的奖励；与右下方的老人对话获得“打击音符的乐谱1”，之后进行挑战，按照乐谱记载的音符攻击对应的箱子即可过关。

秘境陨铁×5
100G
果实
START
果实
太阳结晶×5
湖底大块×5
10G 100G
专家的守护矿石×6
薄荷粉
地震炸弹
果实
粘着丝×5
天使之羽
薄荷粉
法力胶囊
回复药壶
止麻草
10G
果实
水波炸弹
通往大街
磨刀石×5
果实
超回复术
通往大街



大街

这里需要按照一定的顺序才能顺利触发支线事件并回收道具，与道路尽头的小女孩对话选择第一项开始捉迷藏，与岸边船上的女子对话得知她的约会对象还没来；进入上方的“艺术家沙龙”与中央的男性对话得知进入精品店仓库的暗号，接着在精品店右上方选择第一项可以进入仓库，其中有装备店和戒指合成店；从道具店旁边小巷的后门进入办公室，与小女孩对话获得“法力耳环”的奖励；从后方的门出去与岸边船上的男性对话两次获得“闪光术”，返回之前船上的女子处于她对话两次得到“猫耳头饰”。

运河街

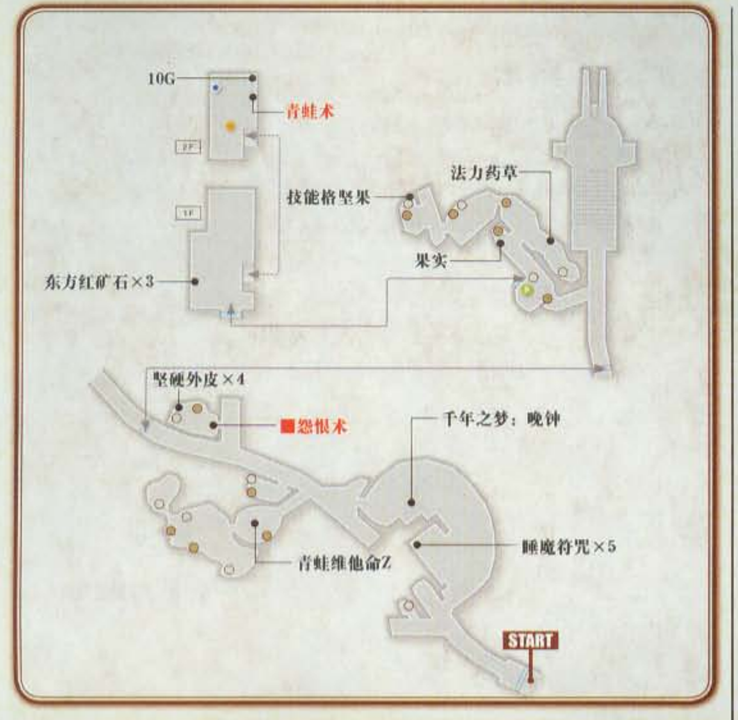
如果在“绯红森林”中收集了19个“水晶碎片”，进入入口处不远的民屋与艺术家对话可以获得“生命胸针”的奖励；过桥后与拐角处的小孩对话选择第一项寻找宝物，将“大气球”、“小船模型”、“穿着洋装的娃娃”交



给分别交给他们可获得“青蛙耳环”的奖励，最后沿路前往港口从左侧的出口离开。







幽灵镇

沿路前进会遇到可克和马克，之后为了保护娇生花会与努马拉的骑兵进行强制战斗，胜利后前往深处的民屋见到凯姆的女儿莉露姆，另外累计给予毕波特 40 个果实可以获得“土之护身符”的奖励。



BOSS 努马拉骑兵队



敌人最具威胁的攻击是骑兵的“突击”，大约会对造成我方单体 350 左右的伤害，不过由于凯姆和瑟丝都可自动复活，所以确保杨森的安全用单体属性魔法很快就能获得胜利。

天空祭坛

操纵托尔顿一直向前会发生袭击事件，强制战斗中使用“崩裂斩”轻松获胜，之后的战斗一直选择“询问”，待剧情之后使用两次“重击”就能消灭议长。



送葬海岸

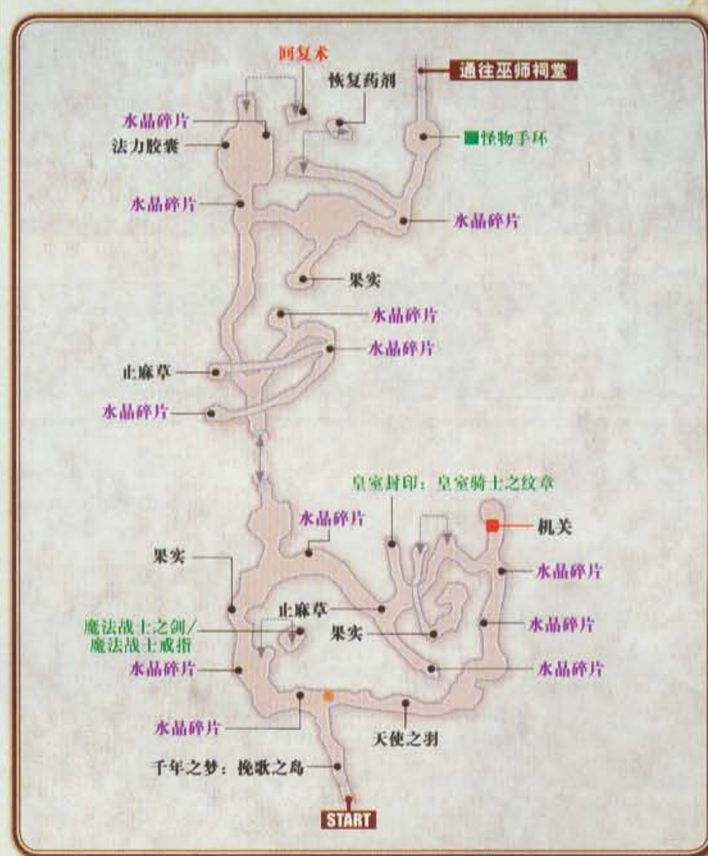
莉露姆去世后，先操纵可克收集场景中的 10 个花朵（浅色标记）后与灵媒师对话，接着操纵凯姆收集 10 个枯树枝（深色标记）后与灵媒师对话正式开始葬礼。葬礼中需要使用手柄右侧四个按键所对应的方向来点燃悼念者的火把，通过左摇杆也能微调火把的方向，点燃全部四个火把后将莉露姆送回了大海。



绯红森林

离开首都进入新地点寻找马克的下落，此时由于有可克加入，不要忘记使用“技能联结”来学习她身上的技能。调查迷宫中发紫光的晶体或撞击石堆（撞击周围有魔障气的石堆会进行强制战斗）都可获得道具，而移动平台需要 DISC 2 从深处返回时才能使用。





敌人应对法

食魂虫在战斗中会不断吞食和其一起出现的月甲虫来提升自身的能力，而对付它一定要用“火焰术”一次性解决，不然其濒死时会加快发动魔法的速度，对我方全体造成较大的伤害；大蟾蜍的“毒雨”攻击会让我方全体陷入“中毒状态”，尤其是前卫必须要装备“中毒无效”的技能来抵御，低几率出现的银青蛙对魔法攻击免疫，并且有很高的物理攻击回避率，如果遇到它没有逃走的情况，击败后必然会提升 1 个等级。



巫师祠堂

先乘坐入口的平台前往下层，然后在右侧推动滚石到平台上，这样另一侧的平台就会降下来，拾取



旁边的“石版碎片”后继续深处。在有三条阶梯的场景，走中间的道路触动滚石机关，然后利用两侧的突出部分回避，到达下方将中间拦路的石柱推开，这样再触动一次滚石机关即可打开通道，进入最深处的祭坛发生BOSS战。胜利后利用左侧的平台返回迷宫的入口附近，调查标记的石碑可以利用马克的巫术启动之前无法移动的平台，最后原路返回努马拉首都。

BOSS 漆黑的触手

战斗一开始使用杨森的任意属性魔法配合凯姆和瑟丝的攻击消灭掉“漆黑的触手C”，争取在其吸完可克的HP前令其归队，接着再解决掉剩下的触手进入战斗的第二阶段。此时先使用黑魔法的“昏睡术”让马克进入睡眠状态，然后我方的攻击目标才能选择到后方的BOSS，由于战斗中凯姆和瑟丝的物理攻击几乎不能对敌人造成大的伤害，所以要优先考虑使用道具来保证后方魔法师的安全，让他们充当主攻手。另外还需注意的是，昏睡术并非每次都能令马克沉睡，行动前一定要看好攻击目标再行动，如果强行将马克打死，游戏会直接GAME OVER。



敌人应对法

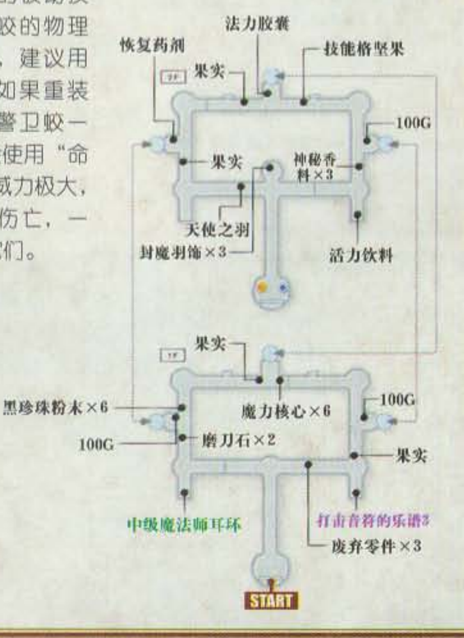
石巨人会使用特殊的“蓄力”攻击，如果看到准备动作一定要在下一回合防御以保持前卫同伴的HP；火焰魔球和魔树龙仍然是以魔法攻击为主的怪物，战斗中一定要优先消灭。

●国王的诅咒纹章
四叶幸运草
打击音符的乐谱2
水晶碎片
诅咒术
1F
水晶碎片
技能格坚果
水晶碎片
2F
水晶碎片
石版碎片
1F
B1
START
水晶碎片

DISC 2 信赖与背叛

敌人应对法

警卫犬的攻击会附加“黑暗状态”，警卫蛟则附加“眩晕状态”，因此之前一定要学会相应的被动技能来防御；警卫蛟的物理攻击回避率很高，建议用单体魔法攻击，如果重装士兵、警卫犬和警卫蛟一起出现，那么还会使用“命令”的合体攻击，威力极大，为了避免过大的伤亡，一定要尽快解决掉它们。



努马拉宫殿

在白色广场看到托尔顿登基的视频后，前往王宫的路上会被市民当作间谍追打，原路返回城镇的出口素手就擒，接着在“贤者之厅”与努马拉重装士兵队进行强制战斗后逃到宫殿内部。

回廊庭院

此处的敌人都是可见的，需要利用左右两侧的电梯来通过一些护栏，最后在二楼记录点往下挟持敏离开，到达白色广场后进行BOSS战。



BOSS 魔导重战车

由于BOSS每回合会吸取我方的MP来发动威力较大的炮击，所以我方的首要攻击目标是“射击装置”，而使用魔法攻击则能收到很好的攻击效果。BOSS的特技“坦克冲击”附带“降低防御壁等级”的效果，为了保证后方魔法师的安全，第二个破坏的目标自然是“动力装置”。解决掉这两个部分后，敌人的实力就会大大削弱，多利用可克的白魔法“全体治愈术”保持我方全体的体力就能赢得胜利。



努马拉港

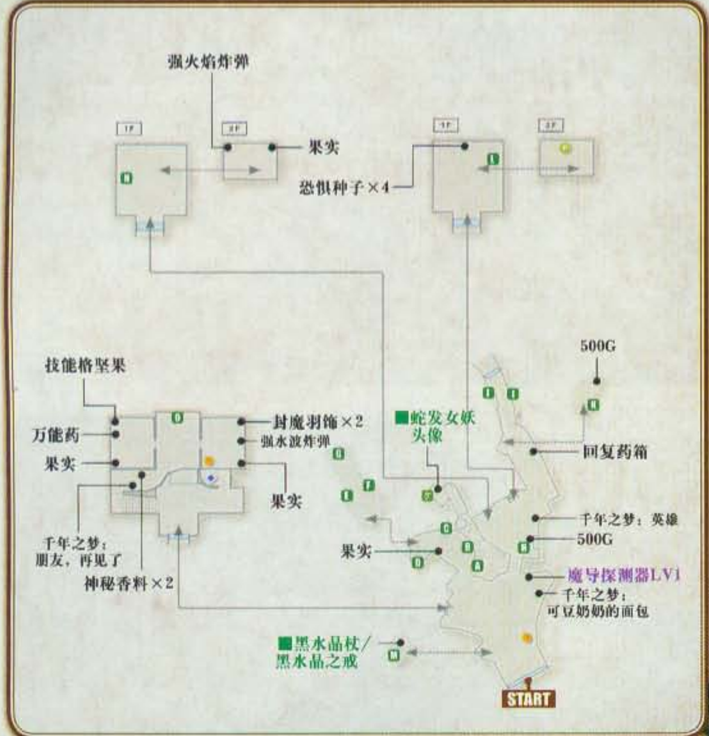
返回大地图进入这里，前往记录点右上方的造船厂与工人对话，接着利用上方尽头的通道进入快艇内部，这样就可以在海面上自由航行了。另外在触发下一个情节前最好先前往努马拉北方的“努马拉浅滩”回收“再生术”和“青铜诅咒手环”，但为了安全起见，最好装备上“遁逃”的技能来回避这里的战斗。



托斯卡

操纵快艇在地图上的闪光点靠岸，“千年之梦”过后就可以进入这里。与桥附近的小孩对话两次可以得到“魔导探测器 LV1”并获得宝藏的情报，接着爬上村庄左下角的高塔调查即可获得“黑水晶杖”和“黑水晶之戒”；触发“千年之梦：英雄”后，进入村庄的瀑布下调查获得“蛇发女妖头像”；前往旅店门前选择“休息”，接着与老板对话了解到莎拉的消息，第二天醒来后与门口的小女生对话选择“是”，按照地图上标记的顺序参拜青蛙神像后获得“青蛙之心 ×3”、“技能格坚果”、“解除封印器”、“机运术”的奖励。





老魔法师之馆

跟随小女孩的灵魂进入左侧的房间，打开走廊的第二扇门发生强制战斗，胜利后调查地上的闪光点获得“镶镜的宝石”，接着返回左侧的镜子前进入过去的世界，先将不远处的石像推到右侧的尽头，返回大厅调查上方的钟选择“壶”得到“红铜诅咒手环”，然后进入左侧的房间获得“麦之板”，最后返回左侧的房间里用尽头的镜子来到右侧的房间，利用镜子返回现在的世界。

前往左侧的房间打开之前被挡住的宝箱获得“星象仪之板”，接着从大厅上方的门进入庭院，按照“弓之板”（左）、“麦之板”（右）、“星象仪之板”（下）将石板放置在地面对应的空洞中出现地下室的道路。先调查中心的石碑启动机关，接着按照 A、B、C、D 的顺序踩下传送门中地面的闪光点，其中调查 C 传送门左侧墙上的机关会出现新的平台，然后从 E 传送门沿路回收此处的两个宝箱，进入最后的房间进行 BOSS 战。

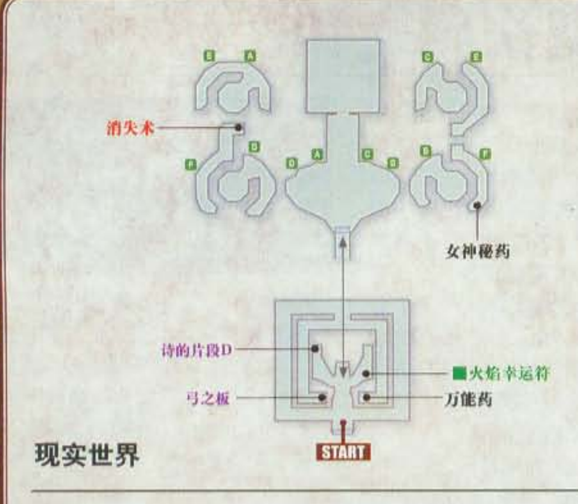


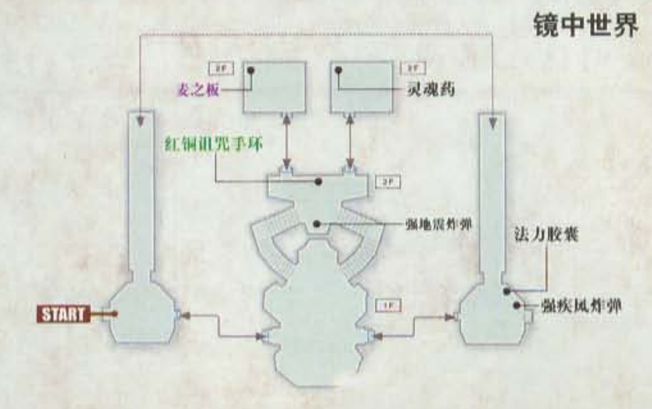


敌人应对法

神秘生命体对所有附带属性的攻击免疫，并且要注意它魔法附加的“恐惧”和“黑暗”；引导者经常会吸取我方前卫的 HP 导致“防御壁等级”快速下降，并有很大几率使用“石化魔法”让我方慢性全灭；灵魂铠甲对物理攻击免疫，并会使用附加“封印状态”的魔法；漂浮书妖会使用强力的单体魔法，对我方前卫有很大的威胁，因此在防御以上状态的同时，尽量使用 3 级黑魔法的“冲击术”可使这里的战斗轻松不少。







BOSS 思念体

战斗中只要确保我方每名角色都能够使用黑魔法就能针对每个思念体的属性弱点快速解决掉它们。每回合老魔法师会使用“喊叫”改变思念体的属性，而使用同属性的魔法攻击它们则会增加其能力，因此要赶在老魔法师死亡前全灭思念体。



北方岬角



莎拉加入后返回托斯卡村，在旅馆2楼触发新的千年之梦后会追加宝物信息，再加上这里并非是主线剧情必到之处，所以不要忘记回收这里的道具。



暗黑洞穴

迷宫的路线并不复杂，只需要注意进入绿色沼泽较深的地点会不断地减少HP即可，发生看到怪物群的情节后，利用萤火虫的指引来回避场景中的陷阱（光亮靠近后才会显示出空洞），如果要收集道具的话就不要忘记从F标记的洞穴故意掉下去。来到最后的怪物大厅，先消灭三个可见的杂兵，再找到场景中红色嘴巴的怪物首领进行BOSS战，胜利后从上方的出口离开。



敌人应对法

夜行飞妖的物理攻击回避率较高，再加上通常都会大批出现，因此可以考虑使用合成魔法“狱火术”来快速削减它们的数量，并注意防御其攻击附加的“眩晕状态”；暗黑魔法师通常都会咏唱两个回合才能发动的全体魔法，而且在遭受魔法攻击后必然发动魔法反击，所以要让前卫集中攻击，后方的魔法师则装备“放松”的被动技能在防御的同时回复MP；魔眼怪的全体魔法威力强劲，并且还会使用全体“诅咒”和“石化”的狠毒特技，事先一定要做好防范；牛魔怪的体力较高，但使用“强疾风术”并不难对付。



BOSS 暴虐女王

战斗中首先消灭杂兵来减少敌人的“防御壁”等级，之后虽然BOSS还会不停地召唤杂兵（优先消灭兴奋状态的杂兵），但是看准时机使用“强疾风术”猛攻就能将其消灭。将BOSS的体力削减到一定程度后它有一定几率逃跑，之后必须等待一段时间在场景中再次找到它，直到将其彻底消灭。



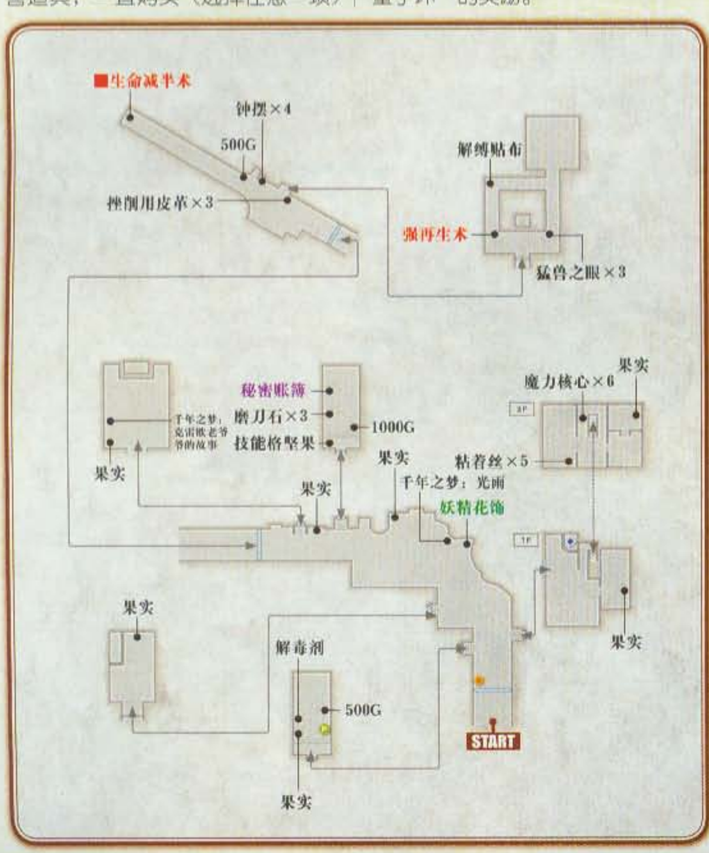


BOSS 大鲇鱼怪

后方的BOSS只要受到攻击就会跳入水中躲藏，我方则需要消灭所有的杂兵才能让其现身。战斗时要算好双方的行动顺序，最好在BOSS刚刚现身的回合就使用"强地震术"命中它，这样反复三次就能获得胜利。另外敌人的攻击会附带"麻痹状态"，需要装备对应的技能来进行防御。

沙曼街道

沿路进入港口会得知船长失踪了，返回旅店1层楼梯旁的洗手间找到他，最后前往港口选择乘船，航行一段时间后进行BOSS战，胜利后来到实验巨杖设施。广场右上方的商店会有乌鸦以50G的价格出售道具，一直购买（选择任意一项）的话会有几率得到增加技能栏的饰品"觉醒手环"，而另一间民屋中调查闪光点可以获得重要道具"秘密账簿"，如果乘船离开这里的话将再也得不到这两个道具。另外累计交给毕波特60个"果实"可以获得"力量手环"的奖励。

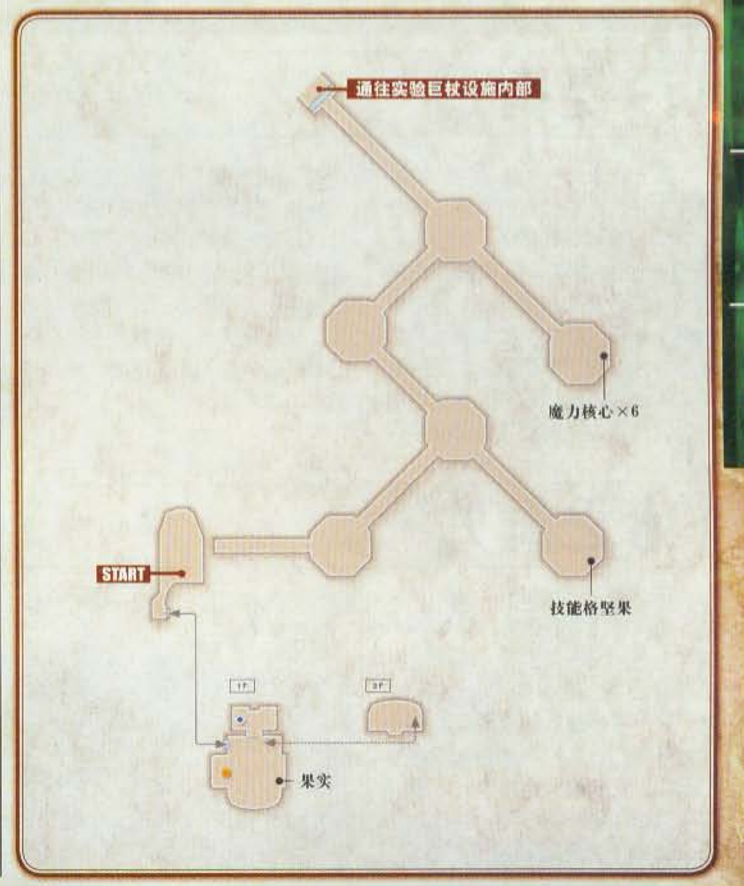


实验巨杖设施

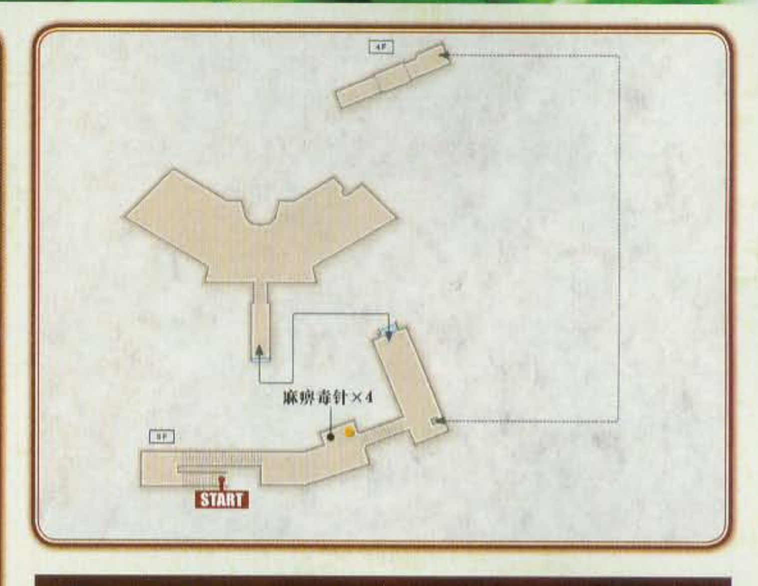
醒来先不要急于前进，进入船舱内部可以获得"果实"。设施内有几处需要"通行证"才能通过的地点，需要在战斗中从"乌拉卫兵"身上偷取（总共偷取5个就能打开这里所有机关）；调查绿色的机关可以升降箱子和木板，从而到达宝箱区域或搭出新的道路，到达上层区域后，在中心的分支点，先走左边的分支迂回到右上方将箱子放下，然后原路返回走右侧的分支到达最右侧的电梯，乘坐它前往下层，利用楼梯与上层的主任技师对话帮助其通知作业人员，接着利用下方的机关将下层边缘的箱子推下去，这样就可以找到第一名作业人员，最后乘坐电梯返回从A出口离开。经过记录点后从楼梯爬下去，与最后一名作业人员对话得到"打击之石×11"的奖励。进入最上方的控制中心进行BOSS战，坚持几个回合后会触发情节，之后需要在12分钟之内逃离此处，由于道路是惟一的，只要不恋战，时间是绰绰有余（建议装备"遁逃"的被动技能），当然不要忘记回收脱出点附近的"活力饮料"、"赤蛇剑"和"赤蛇之戒"。







挫削用皮革×4
白莲飞盘/白莲之戒
意志头巾×5
火之护身符
钟摆×4
水雷木
骑士耳环
怪虫胃袋×3
万能药
START



敌人应对法

乌拉卫兵的攻击力不高，但是会附加“中毒”和“黑暗”的



异常状态，而一起出现的魔法飞艇会使用“穿甲弹”的特技降低我方全部能力，所以将敌人的防御壁等级减少到LV2后就要尽快消灭掉它；警卫铠甲的体力和物理防御较高，每次行动时有很大几率使用“魔法剑”对我方前卫造成较大伤害，装备对“机械系特效”的戒指会使战斗轻松不少。

DISC 3 不死者的使命

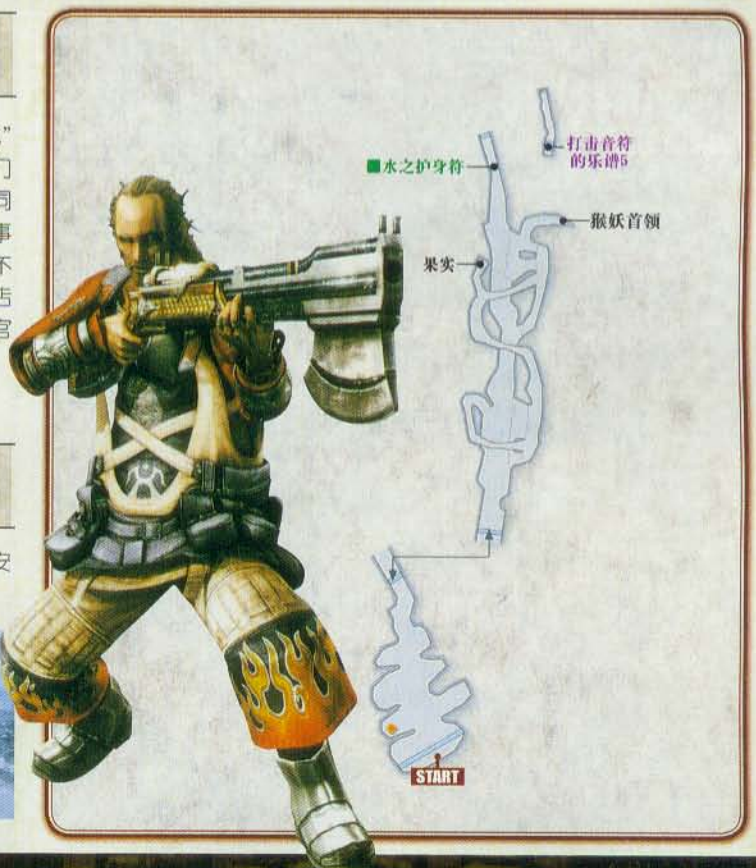
沙曼街道

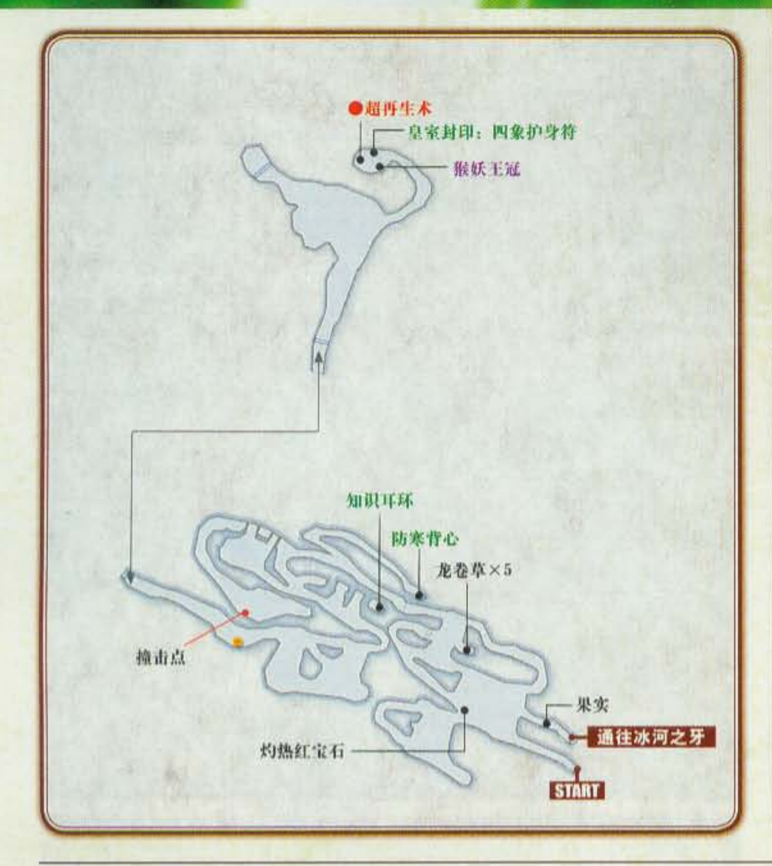
回到这里后可以进入港口的武器店，后方的拍卖会会出售之前在迷宫中没有得到的物品（仅限于无法再前往的迷宫），如果按照之前的攻略仔细搜刮地图的话，与老板对话会出现“缺货”的提示（笑）。返回之前获得“秘密账簿”的民屋与商人对话，出门后将账簿交给调查员，再次进入民屋与调查员对话得到“强化短剑”和“强化短剑之戒”的奖励。在宿屋前发生剧情，出门选择解散继续朝下个目标前进，同时在广场左上方会遇到争吵的事件，与右上方的男子对话选择“不是”会获得情报，接着在乌鸦商店的箱子边调查闪光点得到“指挥官的笔”的奖励。

冰之洞穴

开阔场景中的洞口会吹出强风，如果被命中的话会掉落到下方的平台并减少一定的HP，所以一定要趁没风的时候从平台上跳过去，最后在标记的地点将雪堆推下去堵住洞口，这样才能到达下方的记录点；在获得“防寒背心”的宝箱附近会见到一只企鹅，当其跳走后，返回下方的道路从“龙卷草”附近的斜坡追上它可以获得“平安符”的奖励。







敌人应对法

魔化龙的攻击会附加"冻结状态"；杂草怪会使用附加"病毒状态"的魔法；末日巨兽的全体攻击非常强劲，一定要尽快用"强疾风术"消灭掉它；猴妖这种敌人比较特殊，通常都会偷取我方的道具，不过完成这里的剧情后，从BOSS上方的宝箱获得"猴妖王冠"，再故意让它偷走，这样返回第一个场景的右上方与它们的首领对话进行强制战斗，胜利后取回之前所有被偷走的物品并获得"精神手环"的奖励。

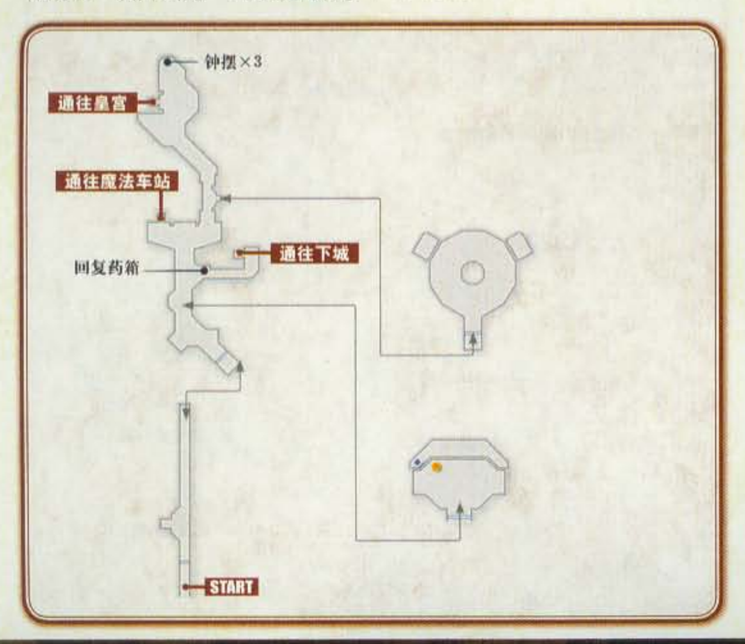
BOSS 古代龙

敌人除了攻击力较高外，特技"地缚之音"会产生"固定队列"的效果，再配合其下一回合必然使用的"头击"强制让我方队形全部变为前卫，之后我方的魔法师很容易就会被其秒杀，所以事先防御该状态是快速获胜的关键。



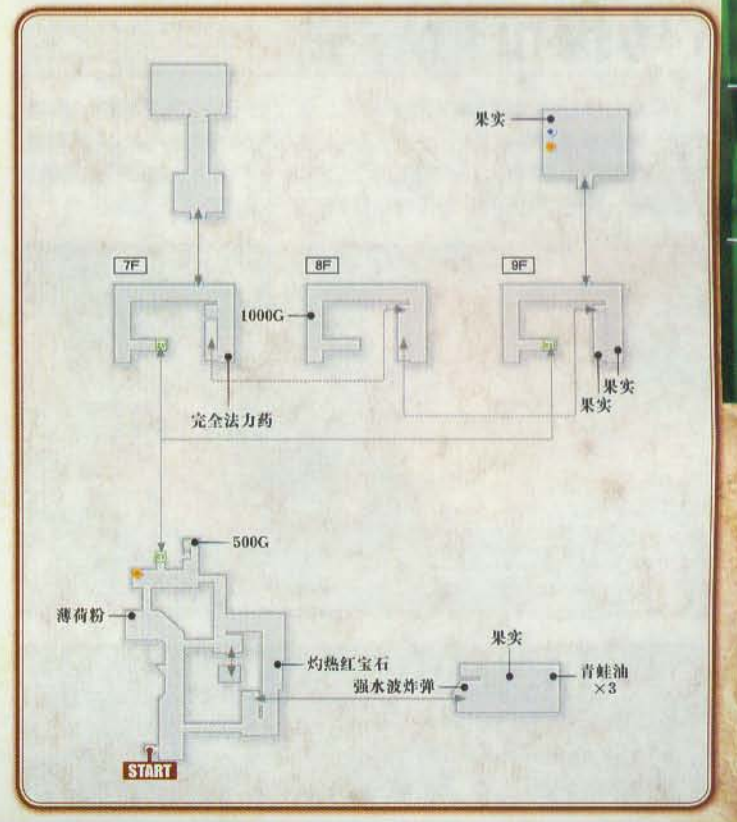
哥萨首都

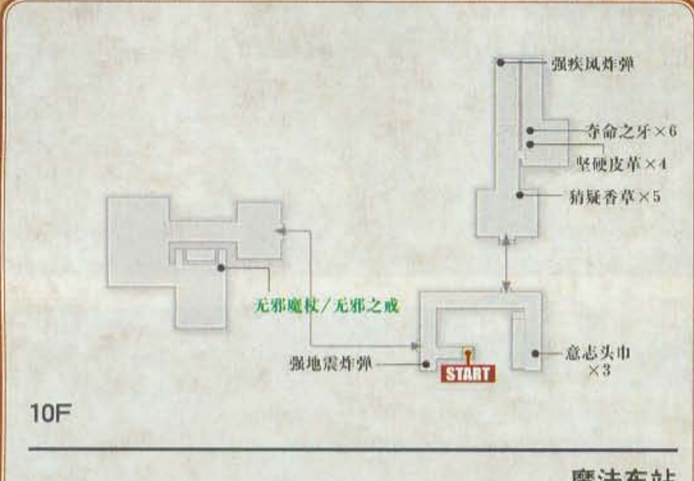
进入首都一路前进会看到哥萨国王演讲的情节，之后乘坐大屏幕左侧的电梯前往"魔法车站"，进入绿色标识的通道被要求出示身份证，接着返回上层在上方通往王宫的电梯前遇到神秘人物。操纵瑟丝乘坐上方的电梯来到王宫，靠近魔法护盾将其全部破坏后见到冒充的国王；操纵凯姆乘坐下城的电梯前往"废弃公寓"7楼的空房间与真正的国王见面；操纵可克从2号出口离开会被告知无法进入，接着从1号出口离开在月台与讲故事的老婆婆对话，最后从3号出口离开进入列车内部，接着调查发动装置启动列车；操纵瑟丝前往"魔法车站"与凯姆会合，从1号出口离开乘坐列车；三国会谈的情节结束后，从1号出口乘坐列车追赶可克和马克。

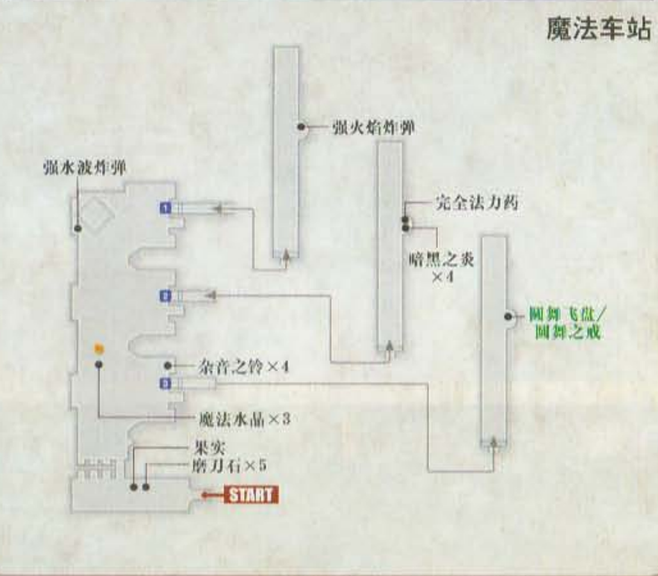


下城

利用上方的电梯可以前往"废弃公寓"，建议从7楼开始收集道具，而这里有几处道具都隐藏在墙上发光的暗格里；与电梯右侧的士兵对话选择"要"可以接到送信任务，离开城镇进入"刚德族之城"与右上方的士兵对话得到"黑曜石诅咒手环"的奖励，同时不要忘记守门士兵身后宝箱中的"觉醒手环"。







魔法列车

一开始就会进行三场连续战斗，装备上针对“机械系”的圆环可以轻松消灭掉敌人，最后的大型敌人会有一定几率使用“物理攻击无效”的技能，凯姆可以考虑专心防御，萨拉则用强力魔法猛攻等待效果消失。胜利后操纵冈卡拉往回走前往下方平台进行演讲，完成后利用上方的传送阵进入巨杖设施，之后的强制战斗中将所有魔法都使用一次即可触发剧情。切换到凯姆一侧后，调查门前的开关一直朝列车头前进，在最后的门前输入“9240”的密码开门找到可克两人。记住千万不要被冰洁的效果跟上，不然会很快挂掉，中途除了闪光点的“技能格坚果”，“女神秘药”需要在切换场景的第一节车厢尽头附近，将通道中的箱子推开才能获得。



敌人应对法

冰河碎片和冰河兽的攻击都会附加“冻结状态”，再加上我方只有两人，如果不针对敌人的弱点进攻，很快就会败下阵来，建议使用土属性戒指配合“强地震术”逐个击破。



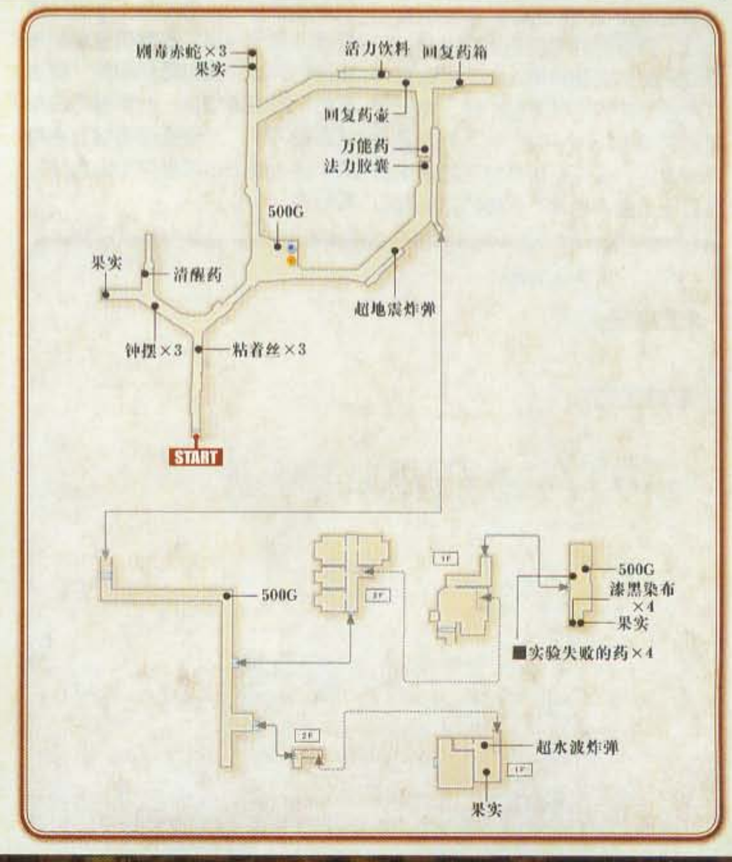
乌拉市街后巷

在触发强制战斗前有时间整顿装备，建议优先学习托尔顿的“执着”技能，消灭掉最初的杂兵后，往右侧前进会得知赛德即将被处决的消息，最后从左侧的小道离开。在岔路口走上方的分支利用尽头的梯子沿路前往旅馆内部，获得“护身符”后下楼从旅馆的后门离开进入下水道。



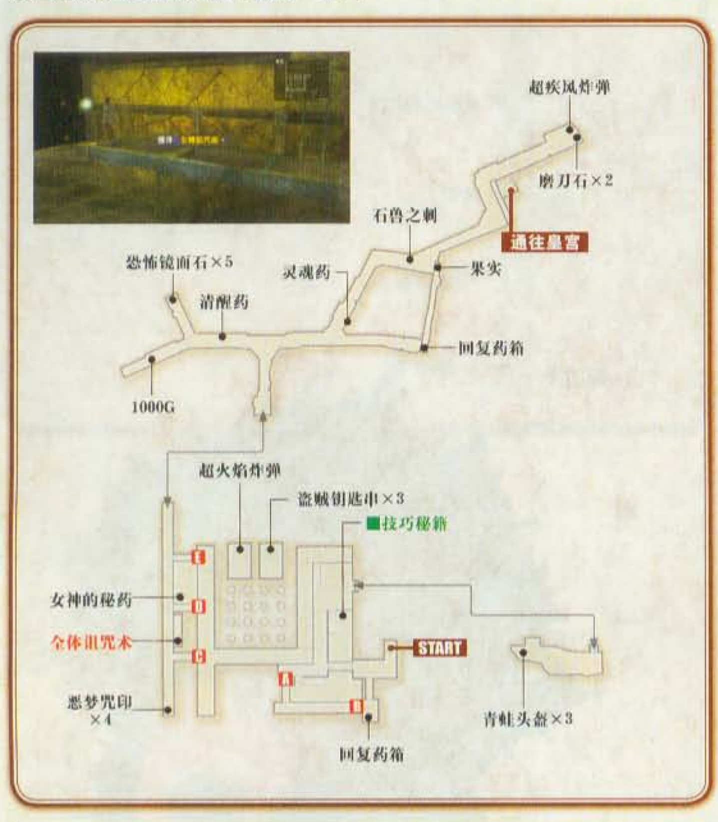
敌人应对法

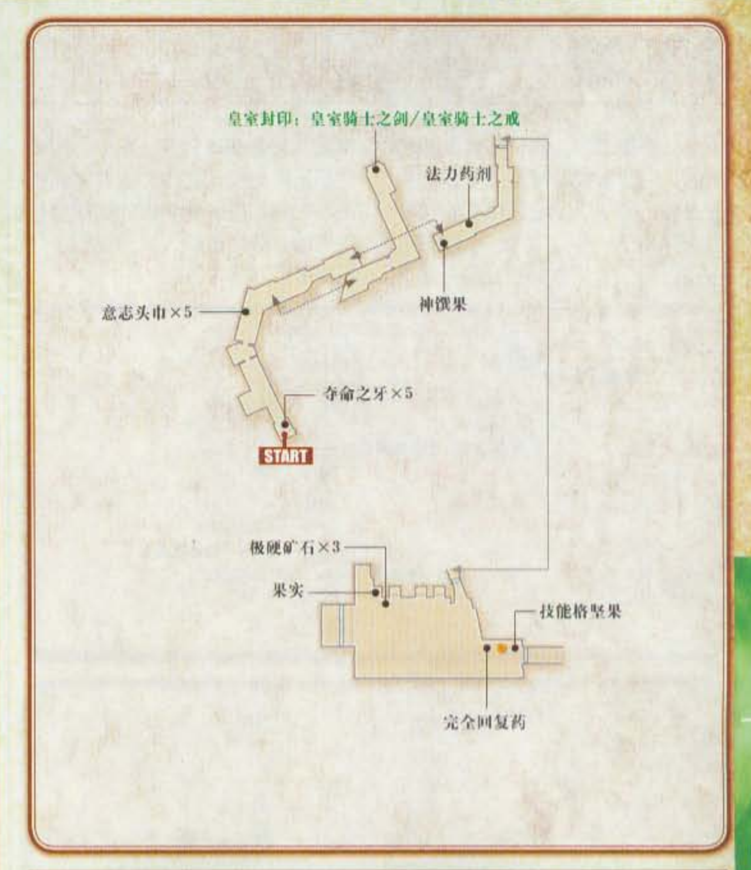
虽然警卫犬的攻击会附加“眩晕状态”，但是由于敌我双方实力差距，这里的敌人基本都是一下一个，不过还是需要提防敌人的“命令”组合技，其威力足以秒杀体力相对较低的托尔顿。



地下水道

先依次调查 A、B 两处的红色机关启动阀门出现新的道路，接着在有多个柱子的区域调查机关利用平台跳跃到对面获得两个宝箱；有三个机关的地点先启动 C、E 两个机关，然后按照 D、E、C、D 的顺序启动机关，利用楼梯往下获得“全体诅咒术”，返回上层再启动一次 C 机关就能获得另一侧的“女神秘药”，返回地面后沿路到达王宫前广场，从记录点右侧离开看到继承仪式，再配合哥萨军攻入天空祭坛找到人群中的赛德。





敌人应对法

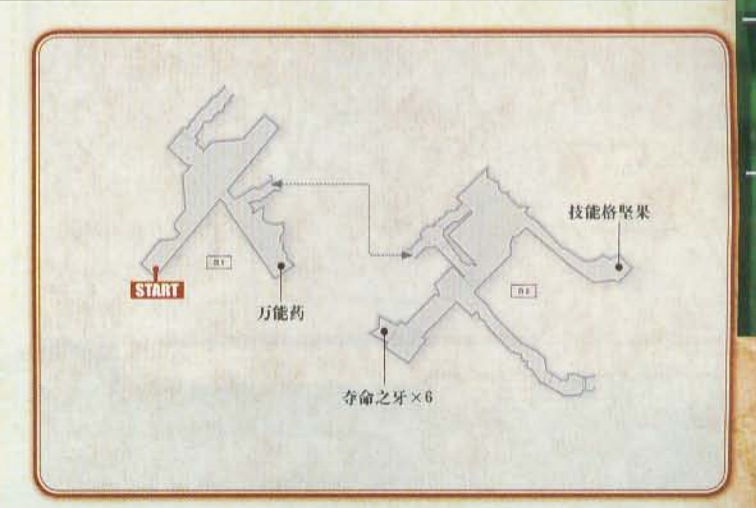
这里偶尔会出现黄金青蛙和青蛙凯洛丽塔这两种敌人，黄金青蛙的回避率很高，但是击败后会掉落大量金钱，如果要有效消灭它们，一定要装备上防御“青蛙状态”的技能或饰品，天空祭坛的敌人由于会互相攻击，所以看准敌人的剩余 HP 可以有效减少他们的数量。



冰冻的轨道

操纵可克往回走唤醒马克，沿路前进的同时不要忘记调查道路左侧的两个路灯获得“回复药箱”和“灼热红宝石 ×2”，另外要提醒玩家注意的是，场景右侧其实存在着一个记录点，旁边还能获取“果实”和“坚硬皮革 ×5”，如果不小心触发剧情而错过了，可以返回“沙曼街道”的港口参加拍卖获得；切换到杨森时，撞开洞穴左上角的石块可以获得“神馔果”，出门与敏会合后先走不远处的楼梯向下得到“灵魂药”再沿路前往哥萨。





敌人应对法

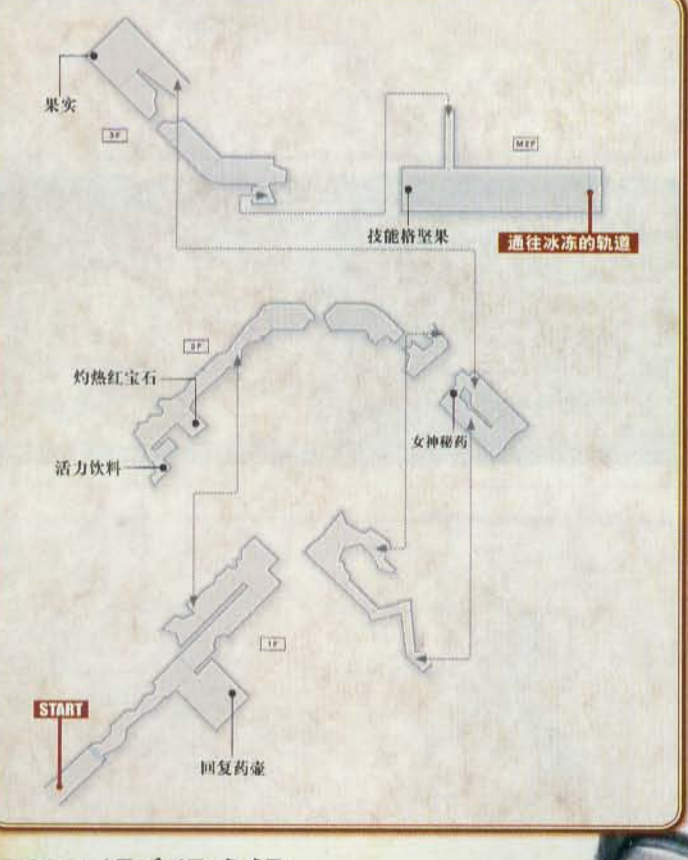
冰原行者的攻击会附加“麻痹状态”，针对他们的风属性弱点进攻才能速战速决。



下城

从右侧的出口离开进入南面的街区，沿路收集隐藏在冰冻水管里的道具，到达一定的区域后会切换到可克两人，这里值得一提的是，在通过第二个记录点后会有一定几率遇到大量的冰雪龙，由于此时我方都是魔法师，在体力上并不占优势，如果不能快速消灭的话建议逃走为妙，最后敏两人终于找到了可克井进行 BOSS 战。





魔法战士手环
万能药
挫削用皮革×3
果实
灼热红宝石
法力胶囊
START

BOSS 冰之生命体

敌人会使用强力的全体水魔法，所以战斗一开始最好使用“全体护盾术”来提升魔法防御。战斗初期可以使用“强地震术”来快速削减它的体力，等其体力在1600以下后就要改为普通攻击，否则在其使用“魔法反射术”后，我方的单体魔法反而会让自己陷入困境。

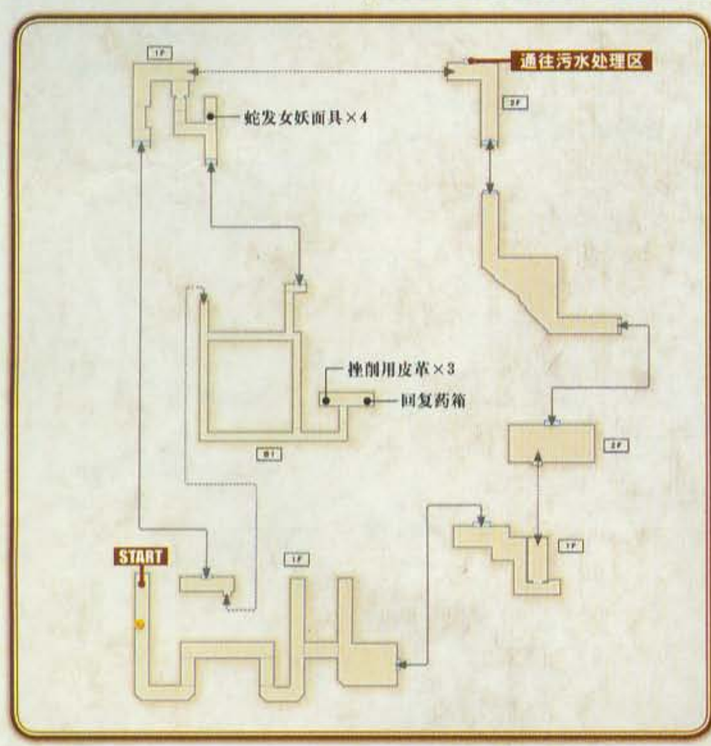


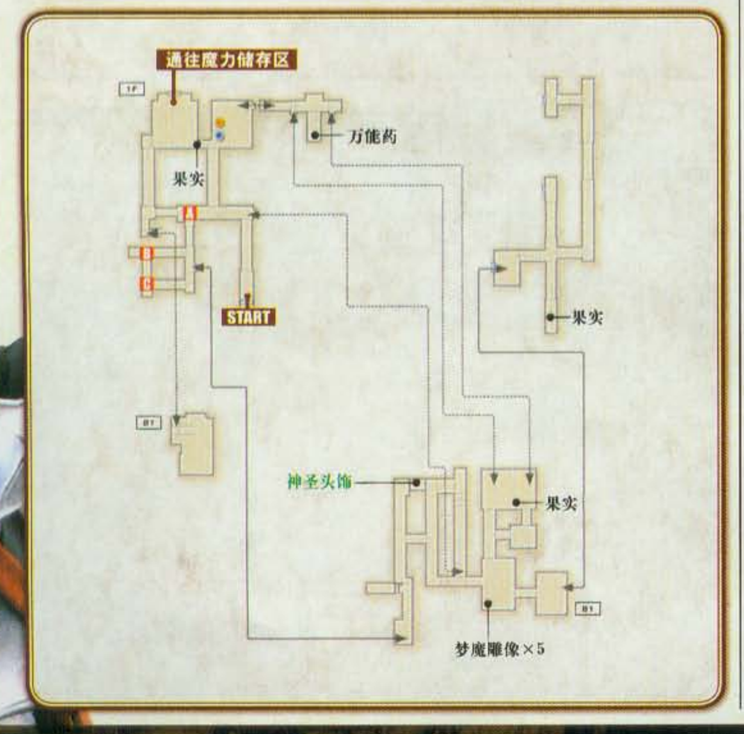


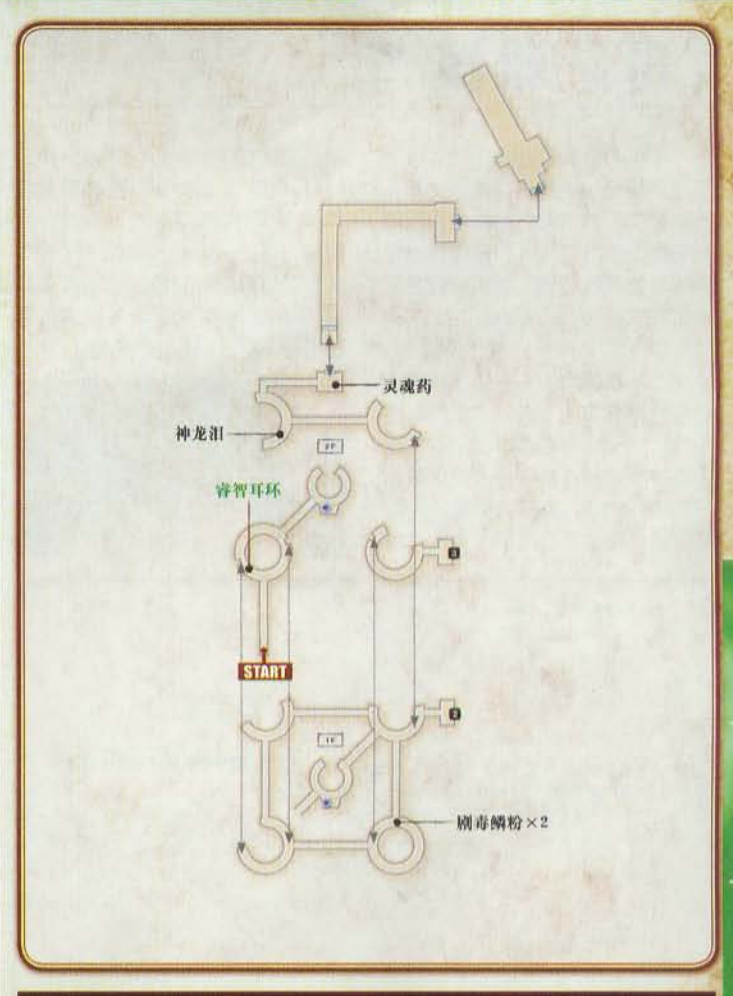
大排水沟

调查迷宫中被破坏的钟摆可以让赛德帮忙修理，从而削弱此处敌人的实力，在“污水处理区”将两个箱子依次推下去可以获得“神圣头饰”，调查一次A机关和两次B机关可以放完池里的水，从A机关附近的楼梯爬下去进入“魔力储存槽”。这里需要借助场景中的楼梯来前进，而调查中央塔的机关可以让两侧的通道旋转方向，从2或3号出口离开可以得到之前无法取得的物品，最后来到上方的尽头进行BOSS战。胜利后需要完成一个脱出的小游戏，根据屏幕上的提示，在倒计时结束前输入对应的按键即可，如果错误三次就要重新挑战。









敌人应对法

魔法塔会使用强力的单体攻击魔法；实验体28号会使用附带“毒状态”的魔法；实验体44号的普通攻击直接会让我方角色石化，不但要优先消灭，也要使用对应的技能来防御；巨型蜗牛会使用降低魔法防御力的“溶解液”，但只要消灭了敌人的魔法主力根本没有任何威胁。



BOSS 魔兽

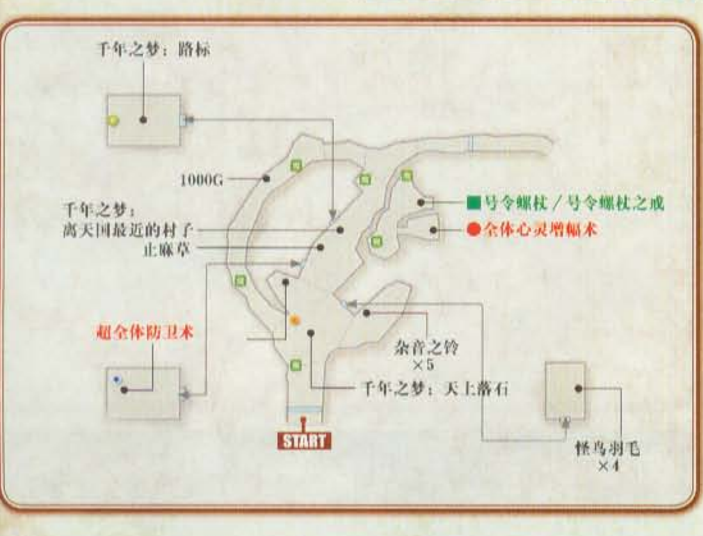
敌人的攻击力并不高，惟一较有威胁的就是两个回合才会发动的特技，再这之前选择防御的话大约只会损失600左右的体力，之后用回复药进行回复即可。此战的另一个打法是不断地攻击旁边的“起重机动力”，当画面左上方的能量蓄满后也可以对BOSS一击必杀。



哥萨难民营

在村中的商店与店主对话选择第一项接受讨伐任务，返回“冰冻的轨道”与冰雪龙进行战斗，故意让它们召唤几次同伴，这样目标怪物大恐龙就会登场，消灭掉它得到“大恐龙的爪子”交给店主得到“神圣火杖”和“神圣之戒”的奖励；与左上方帐篷前的人对话选择第一项帮他拿食物（不要马上和他对话第二次，不然任务无法完成），前往火堆前与记录点右侧的人对话得到“配给的食物”，将它交给委托人得到“刺刺果实”的奖励，再将这个物品交给壶中的毕波特可以交换到“麻麻果实”，另外累计交给毕波特80个果实可以得到“巨人胸针”的奖励；与上一个任务委托人附近的人对话选择第一项得到“给母亲的信”。所有事件完成后在村庄北侧出口得知魔法列车的所在地。





炙热的钟乳岩洞

进入“魔法列车坠毁处”从记录点右侧前往地下迷宫，在有很多喷泉的区域要趁没有水喷出的时候前进，否则会损失一定的HP，某些在泉眼的道具在获得时只要不将提示信息按掉，即便是有水喷出也不会受到伤害；在第二个有毒气的区域需要先走左上方将石块推下去堵住洞口才能继续前进；BOSS前一个区域的下层，撞击目标地点的石柱会掉下新的宝箱，从其中获得“异常状态反制术”。



敌人应对法

蜥蜴怪的体力较高，而且很喜欢集中攻击我方的同一目标，尽量在其使用“增强力量术”前尽快消灭；杀手鸟的特技“地狱俯冲”属于固定伤害技，当我方角色的HP低于10%后就不会再造成伤害，但是为了避免遭到其他敌人的追击，战斗中还是要作为优先消灭的对象；怪力甲虫会使用附带“睡眠效果”的魔法；大地魔球咏唱魔法需要等待一个回合，使用“疾风术”便可轻松搞定。





BOSS 冰之魔兽

敌人攻击大多数都会附加“冻结状态”，再加上该状态的效果是慢性发作，所以事先要准备充足的“灼热红宝石”来进行回复。战斗中敌人自带“魔法反射”的效果，所以我方只能以马克作为主攻手，其余的魔法师则使用“增强力量术”和“全体治愈术”来提供支援，只要针对敌人的土属性弱点进攻，解决它只是时间问题。



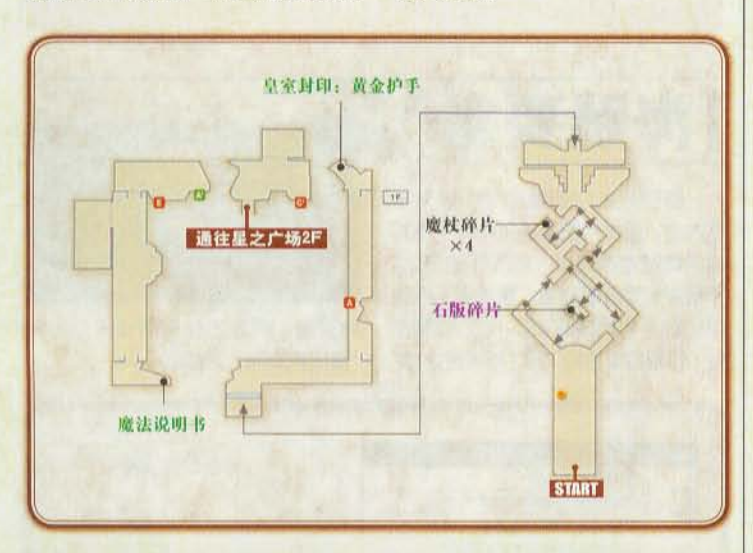
卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

DISC 4

宿命的对决

古代大废墟

在地图右下方的地点是岸进入新的迷宫，这里很多地点都需要乘坐移动平台来前进，进入神殿内部后会强制分为两队行动（按RB键切换）。首先操作瑟丝启动凯姆等人乘坐的电梯，然后操作凯姆将上层的平台推下去，沿路到达E点；切换到瑟丝乘坐C点的电梯沿路到达E1处将电梯推下去；切换到凯姆一侧乘坐电梯便能让两队人马会合，共同前往附近的魔法阵乘坐深处的电梯前往新的区域；在第二个强制分开的场景，先操纵凯姆站到右侧尽头的移动平台上，然后切换为瑟丝启动平台，接着来到上方左侧的尽头将平台推下去，沿路前往I点的电梯等待，切换为瑟丝利用左侧的平台前进，中途需要拉动石柱来控制电梯的移动，将H1点上方尽头的石柱拉开让电梯返回上层，然后沿路到达J1点等待，最后切换为凯姆乘坐I处电梯来到J1处与瑟丝会合。在最上层的祭坛进行BOSS战，胜利后获得强化鹦鹉螺号的动力，潜入水中自动触发剧情。



毁灭铁球×4
START
魔法锁的钥匙
消除术
魔法探测器LV2
腐烂龙鳞×5
多彩猴妖幸运符
石版碎片
通往太阳王座
双重十字

敌人应对法

巨大毒蟾蜍会使用附加“猛毒状态”的全体特技，“击溃”同样为固定伤害技，一定要确保同伴不受到其他敌人的追击；炎兽的特技“地狱之火”会让我方全体陷入“黑暗状态”；水兽的行动速度很快，并且在死亡后有一定几率使用“消失术”强制让我方一名同伴即死，所以最好将它留到最后消灭；麻尼的攻击力较高，并且有一定几率偷盗我方的金钱，而“掷骰子”技能会出现获得金钱或全体攻击两种效果；多彩猴妖仍然是偷盗的高手，在这里的宝箱获得“多彩猴妖幸运符”后，故意在战斗中让它们偷走，接着前往J1点上方找到多彩猴妖女王进行强制战斗，胜利后获得“魔法师手环”。

BOSS 远古魔物

战斗中需要先消灭前方的两个“基石”才能解除BOSS的物理和魔法反击状态，而要快速解决它们，除了针对其硬壳生物的弱点外，使用巫术中随机伤害的“机运术”往往会起到意想不到的效果。BOSS的特技会附加“队形固定”的效果，只要事先做好预防就能确保魔法师的安全。



努马拉首都

穿过暴风雨后行驶到努马拉首都附近会进行强制战斗，胜利后会展开救援行动，玩家需要做的就是在所有的海龙到达努马拉之前将它们全部消灭。根据游戏的提示，乘坐快艇接近海龙，在战斗中使用“昏睡术”让其睡眠后可以大大拖延它们的前进速度，只要争取到了足够的时间，消灭掉 3 个后就可以调查海面的 5 个鱼群来获得“腐烂龙鳞 ×5”、“梦魔雕像 ×5”、“腐败粒子 ×3”、“技能格坚果”、“10 公斤重物”的奖励。

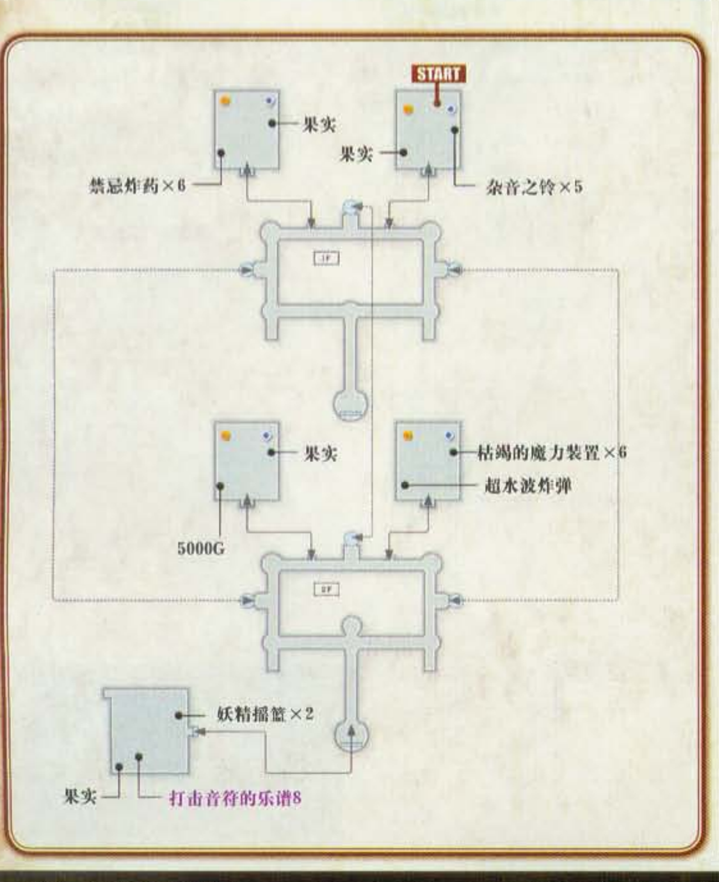




努马拉宫殿

成功解除危机后进入努马拉首都，在王宫内部解决卡卡纳司后可以自由在城市中行动。前往大街的沙龙与左上角的老人对话，如果已经收集到了 3 个“石版碎片”那么会获得“腐败粒子 ×3”的奖励；与大街上穿粉红色衣服的小女孩对话，接着返回王宫前的废墟上发现受伤的小鸟，选择帮助它得到“远古神像 ×6”的奖励，之后再与这个小女孩对话帮她去幽灵镇的白花处得到“花种”，交给她得到“封地石碑 ×5”的奖励；运河街桥下的道路尽头会追加一个隐藏商店，其中会出售强力装备和很多高级合成素材；所有分支事件完成后进入港口，从左侧的道路进入侯船室，地图右下角的柜子中藏着一个“果实”，千万不要错过，最后与最上方的士兵对话选择第一项登上白蛇王号，接着操纵杨森前往“主甲板”与敏会面并找到附近的可克。





BOSS 海龙



敌人除了附带“石化状态”的普通攻击外，惟一有威胁的一招就是一整列的“灼热气息”攻击，大约会造成前卫 1000 左右的伤害，建议战斗一开始就是用“增强力量术”来提高前卫的攻击力，然后配合“强火焰术”就能很快获胜。

BOSS 重型战车

战斗中要优先消灭前方的两台“支援重型战车”，这样它们就无法为后方的 BOSS 提供火力支援，之前大约造成全体 900 左右伤害的炮弹威力就会锐减到 100 左右，最后的 BOSS 对付方法和之前相同，优先破坏掉大炮就基本上任我们宰割。



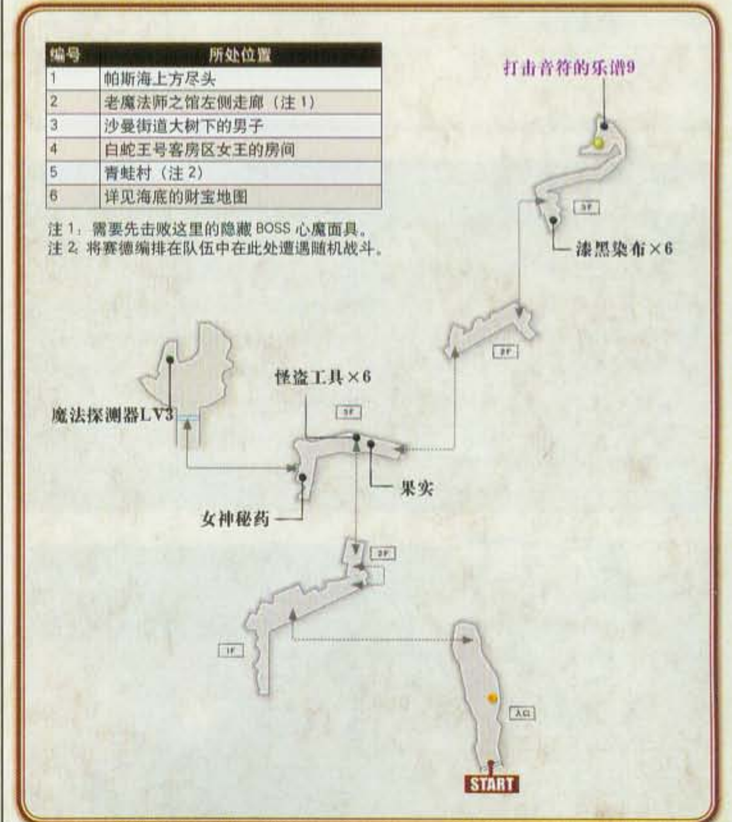
特别说明

以下流程将以获得游戏的所有收集要素为主，想拿齐全成就的玩家只需要逐步完成即可，如果需要发展主线剧情，可以直接跳转到“巨杖设施”部分。

海贼要塞



修理好入口的缆车可以进入要塞内部，前往“赛德的工作室”与其中的海贼对话选择“听同伴的资讯”了解失散同伴的信息，按照提示的地点找到 6 个海贼同伴后，返回这里得到“阿奈拉魔法枪”和“阿奈拉之戒”的奖励；调查工作室的桌子可以将“魔法探测器”升级到 LV3。



编号	所处位置
1	帕斯海上方尽头
2	老魔法师之馆左侧走廊（注 1）
3	沙曼街道大树下的男子
4	白蛇王号客房区女王的房间
5	青蛙村（注 2）
6	详见海底的财宝地图

注 1：需要先击败这里的隐藏 BOSS 心魔面具。
注 2：将赛德编排在队伍中在此处遭遇随机战斗。

青蛙村

与村庄上方的司仪对话选择第一项参加比武大赛，初赛只能派可克（最好将她的等级提高到40以上）上场，但装备土属性的戒指使用普通攻击即可轻松取胜。之后再次与司仪对话参加决赛的四连战：第一战需要装备饰品来防御"青蛙状态"；第二战敌人的攻防能力较高，并且在HP减少到一定程度后会召唤出自己的老婆，建议使用"机运术"直接消灭掉他；第三战敌人自带魔法反射效果并且攻击会附加"黑暗状态"，事先用饰品防御就没有难度可言；第四战坚持两个回合发生剧情，轻松将马克KO，最后与上方的青蛙国王对话进行决战，再次获胜得到8级白魔法"以牙还牙"。离开村子再返回与广场的青蛙对话可以接到点灯的任务，利用"点燃的灯两侧的灯会相反变化"的原则点燃10盏灯获得"毁灭铁球 ×17"的奖励。





BOSS 青蛙国王

敌人的实力低得让人难以置信，只要针对他的弱点进攻，他甚至没有机会出手就归西了。如果不幸让其发动了魔法，会根据其当前的HP给所有同伴造成均等的伤害，因此提升魔法防御力是没有任何作用的，需要尽快削减它的体力。



梯形岩洞

这里某些斜坡只能单向通过，要获得全部的宝箱就要多试几次，如果之前在"古代大废墟"曾经让麻尼这种敌人"强索医药费"（需要在战斗中削减它一定的体力便不再进攻，一直等待其逃走），那么根据地面掉落的金币一路追寻调查最后的宝箱发生强制战斗，胜利后得到"竞技场列传"。





敌人应对法

古代草会使用附带"病毒状态"的魔法；灰化石怪的特技必然将角色的HP减为1，一定要注意及时地恢复；白金青蛙的动作迅速并且会逃跑，只要使用"协助施法"的技能提升"强地震术"的咏唱速度才能对其一击必杀，击败它必然会提升1级。

秘密洞穴

返回乌拉解开冈卡拉的官邸中庭的皇室封印可以进入这里，这里有几件道具需要转动通道中的把手才能获得。进入最后的实验室会发生强制战斗，注意防御敌人的"睡眠魔法"，先消灭掉制造人偶的机械轻松获胜并得到"斗技场周刊"，而前往"巨杖设施建筑基地"的黑市与研究人员对话选择第一项，还能在实验室、研究室和走廊调查闪光点各得到1个"魔法胶囊"，将它们交给研究人员得到"仪式水晶 ×6"的奖励。

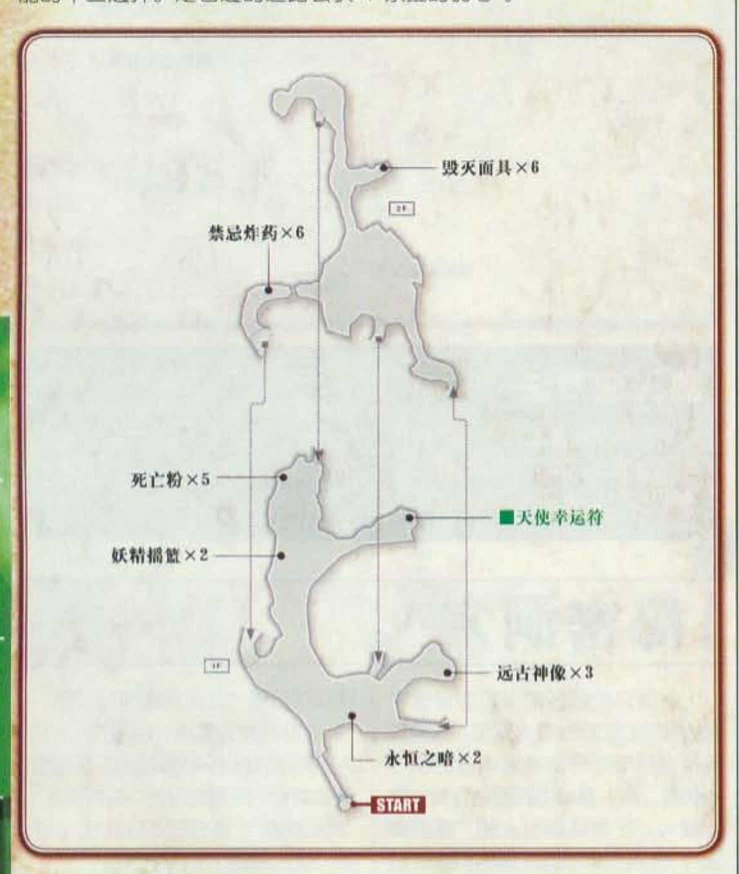


敌人应对法

这里只出现"实验体42号"这种敌人，只要注意防御它们攻击附带的"眩晕状态"即可。

被遗忘的洞穴

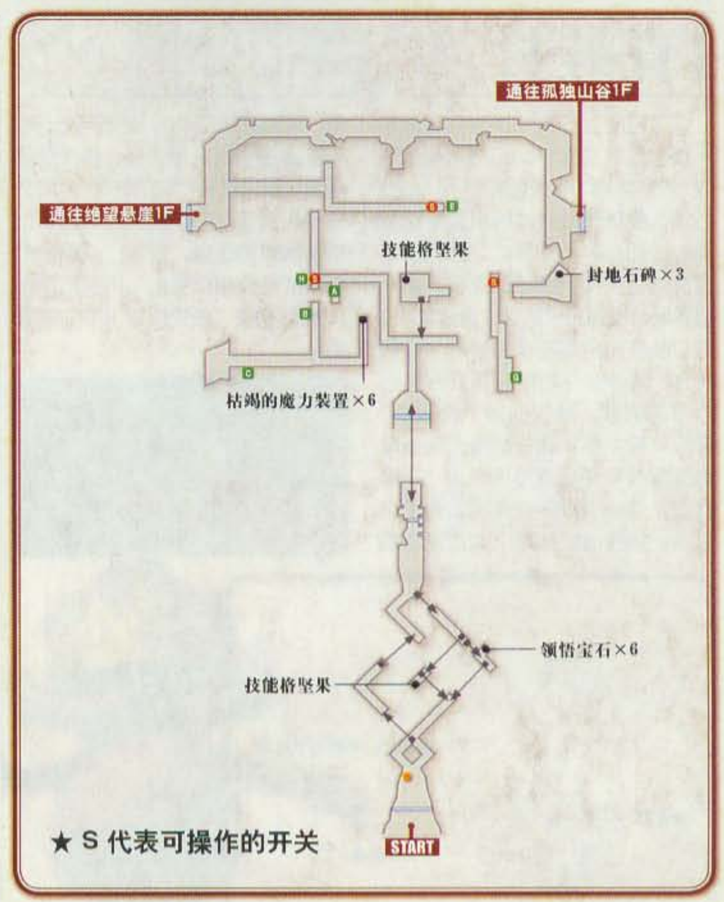
这里的敌人没有什么特别需要注意的地方，由于通常都会大量一起出现，所以是迅速累积SP练技能的不二选择。走右边的道路会获得新的宝物信息，来到上方的平台后进行BOSS战，胜利后得到“重力狂啸剑”、“重力狂啸之戒”和“阿柰拉的羽毛”。

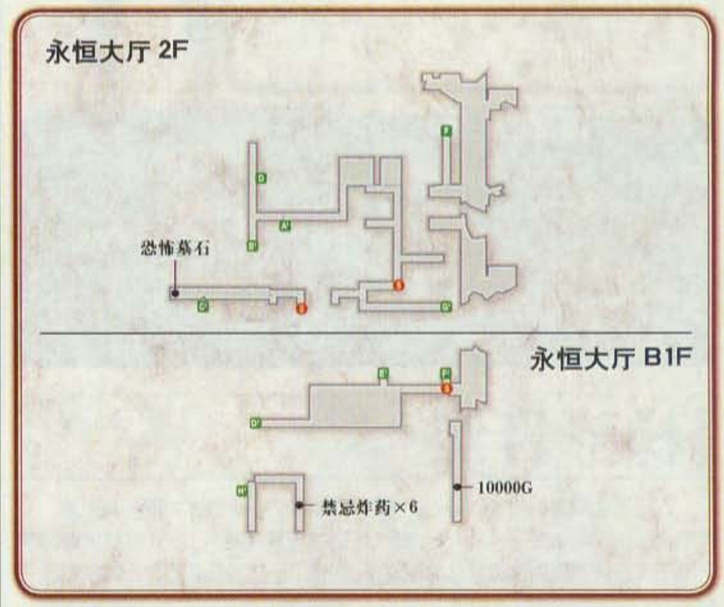


BOSS 洞穴虫

敌人会使用全体土属性攻击和附带多种异常状态的“恶臭”特技，再加上其物理攻击回避率较高，可以多使用魔法来对其造成有效伤害。





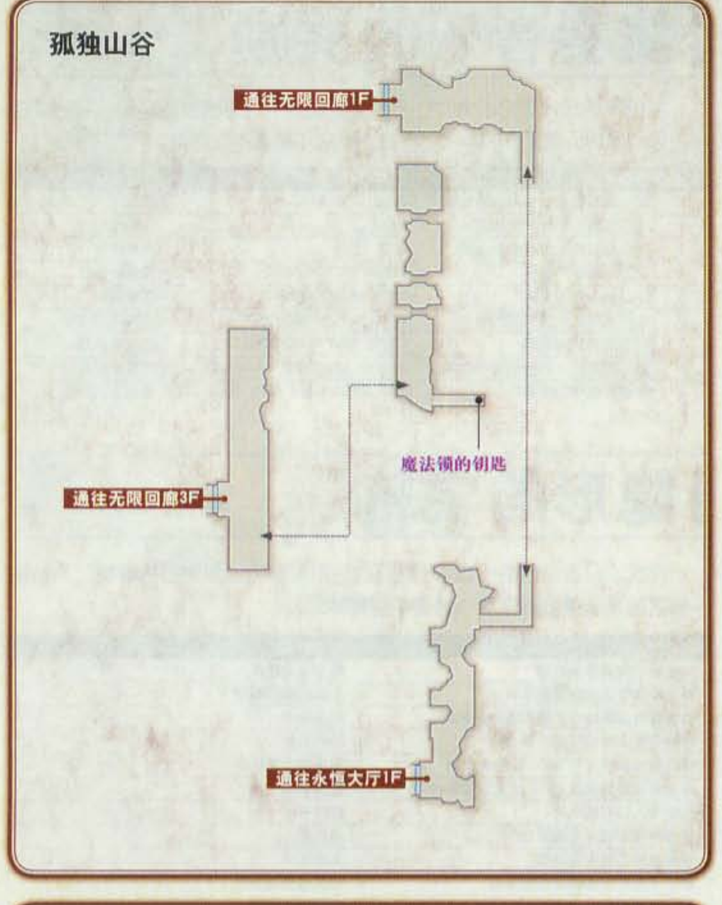


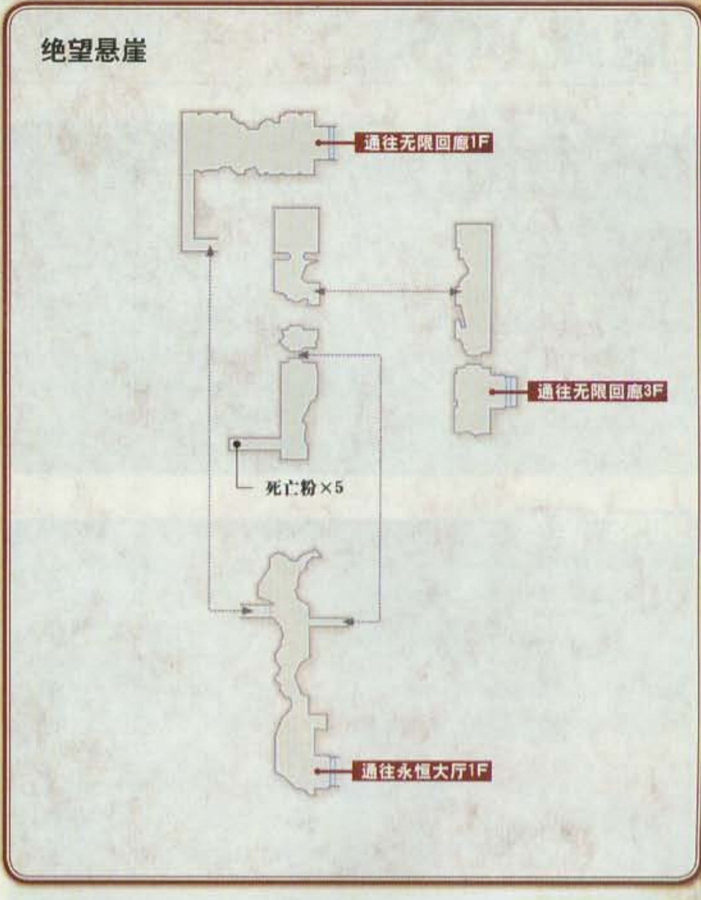
领悟神殿

迷宫中的道路比较复杂，必须要调查红色石块上的机关来翻转平台的位置才能出现新的道路，先到达上层后从左侧的出口离开进入“绝望之崖”，乘坐入口附近的平台前往上层，移动到地面有白色标记的地点启动开关将另一侧的平台升上去，同时不要忘记拿取右下角尽头的宝箱；继续深入来到“无限回廊”，从上层左下方的出口离开利用刚才升起的平台通过上层，利用楼梯来到下层的魔法阵，调查中间的宝石得到“绝望的翠玉”；返回“永恒大厅”从上层右侧的出口进入“孤独之谷”，将沿途的三个动力装置启动后，前往“无限回廊”从上层右侧的出口离开，先将右下方的平台撞下去，然后从楼梯往下调查魔法阵得到“孤独的碧玉”；最后返回“无限回廊”利用记录点左上方的平台到达最上层，将两块宝玉安置在正上方的祭坛上，乘坐正中间的平台到达神殿深处进行BOSS战。胜利后获得8级巫术“奉献术”和“竞技场新传”。









无限回廊

天使幸运符

通往绝望悬崖3F

欧里哈路康

通往孤独山谷3F

幻影披风×6

神龙泪

吸星神玉×3

通往绝望悬崖1F

通往孤独山谷1F

■凤凰之轮/凤凰之戒

敌人应对法

黑青蛙的特技“真空爪击”威力极高，如果没有装备“物理吸收”的技能，我方的防御阵线很快就会崩溃，而要对付它施展的“超粒子术”，最好先习得“属性攻击无效”的技能才能确保安全；强孢子怪喜欢成群出现，先攻击前排的敌人减少敌方的防御壁等级，然后着重攻击后方频繁使用“重生术”的敌人，另外前排的敌人会经常使用“毒雾大爆发”的特技，一定要装备上“吸收火属性”和“中毒无效”的技能来应对；巨人兵受到物理攻击后必然反击；援护者的物理攻击格挡率很高，多使用风属性魔法攻击；白兽的体力很高，如果被援护者施放了“超再生术”，不配合“超增强力量术”几乎不能对其造成有效的伤害，而它使用强力无属性魔法只能使用“魔法吸收”来抵挡。



BOSS 古代巫师风至尊

敌人一开始会召唤思念体替自己承受攻击，将其消灭后还会召唤出两名回魂者辅助自己进攻，再加上由于战斗中使用增加能力的魔法都会被BOSS强制打消，所以不但要物理防御力高，最好还能装备“物理吸收”的能力来缓解我方的回复压力。另外还需要注意的是，玩家攻击回魂者时要注意它们的剩余体力，千万不要将其中一名打死，不然BOSS还会自动复活它们并恢复减少的防御壁值，分别攻击两名回魂者让敌方的防御壁等级降为1，接着集中火力攻击BOSS就能结束战斗。



隐藏 BOSS

BOSS 心魔面具

前往老魔法师之馆之前发生BOSS战的地点会遭遇它，当敌人是人脸状态时只有物理攻击才能造成伤害，反之则需要使用魔法攻击。其最具威胁的一招是同时减少HP和MP的特技“黑暗”，如果事先没有防御“暗黑状态”的话，我方的优势很快就会被逆转，为了以防万一，最好准备足够的复活药来应对“即死术”以及有可能瞬间全灭的全体石化魔法，胜利后得到“八八式魔法枪”和“莎拉的笔记”。



BOSS 圣兽

在白蛇王号客房区女王的房间获得“敏的竖琴”，再前往“努马拉环礁”在最上方的岩石旁召唤出它。敌人一开始只会使用伤害并不高的全体水魔法，而当其使用“全体昏睡术”后的三回合必然会使用固定9999伤害的特技“绝望”，因此要想战胜它惟一的方法就是速战速决。建议先使用“超增强力量术”提升前卫的攻击力，防御住“睡眠状态”后利用特技发动前的时间一鼓作气消灭掉它。如果实力还有所欠缺，也可以考虑装备“执着”的被动技能来确保不死，胜利后获得技能栏+10的超强饰品“千年记忆”。



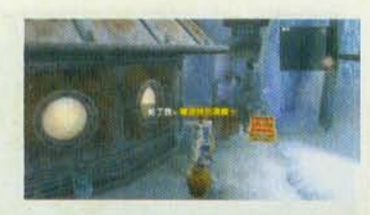
BOSS 蓝龙

前往地图左上角的闪光点进入“极北雪原”，沿着风吹来的方向一直前进就会遭遇它。敌人的攻击都属于强攻型，不过好在它的体力不高，只要给我方角色装备上“魔法吸收”的技能就能大大减少死亡的几率。针对其“有机生物”的特性配合“超增强力量术”猛攻，胜利后得到8级黑魔法“等级伤害术”和“苍龙眼”。



毕波特的爱好

从得到“刺刺果实”开始可以按照顺序寻找其他村庄的毕波特来交换物品，所有交换完成后得到“高魔法效益手环”的奖励，另外累计给予毕波特99个果实可以得到“毕波特的项链”的奖励。



顺序	毕波特位置	交换物品
1	哥萨难民营・医疗帐篷	麻麻果实
2	沙曼街道・艾利欧夫妇的房子	硬邦邦果实
3	乌拉首都・皇城车站	嘎吱嘎吱果实
4	努马拉港・幽灵镇	毛茸茸果实
5	巨杖设施建筑基地	粗巴巴果实
6	托斯卡村・老人波索的房子	滑溜溜果实
7	白蛇王号・操舵室	轻飘飘果实
8	海贼要塞	高魔法效益手环

演奏音乐的奖励

在世界各地收集完9个“打击音符的乐谱”后可以在努马拉、乌拉或白蛇王号中找到负责演奏的NPC，与其对话后正确演奏乐谱可以获得各种奖励：

乐谱	获得地点	音符顺序	获得奖励
1	第一次与演奏音乐的老者对话	CEGC	冲击术
2	绯红森林石版室中的宝箱	DAAD	闪躲术
3	努马拉宫殿回廊庭院的宝箱	ERGF EDCR	青蛙徽章
4	北方岬角中的宝箱	GEGBA GFDCR	风之护身符
5	冰之峡谷中的宝箱	DAEF DRAR GEDR	强韧胸针
6	炙热的钟乳岩洞中的宝箱	CCGG AAGR FFEE DDCR	六四式魔法枪
7	梯形岩洞中的宝箱	EEDCC DDEDC GGFEE DCDEC	强风幸运符
8	努马拉宫殿2层会议室中的宝箱	GBAD GABG DRGD EAGA BEBE	精灵护身符
9	海贼要塞中的宝箱	REER DRCD EGAB FEDE BAGE CCDE ARED	桑德吉的眼镜

隐形的宝箱

完成“打击音符的乐谱9”后可以利用奖励的“桑德吉的眼镜”来发现一些之前无法看到的宝箱（地图中用●标记）。

宝箱位置	获得物品
乌拉住宅街游乐园右侧	超全体治愈术
哥萨难民营温泉附近的平台	全体心灵增幅术
伊普希隆山脉山中小屋附近的死胡同	超舍身术
伊普希隆山脉山顶的记录点旁	超冲击术
绯红森林曾经发生BOSS战的大房间	国王的诅咒纹章
冰之峡谷曾经发生BOSS战上方的平台	超再生术
柏斯海入口右侧尽头	超粒子术
北方岬角右侧分支的平台	即死术
老魔法师之馆入口右侧	大师耳环
哥萨下城右侧楼梯到达的平台	全体增强力量术
乌拉秘密洞穴入口附近	合成魔法记录

皇室封印

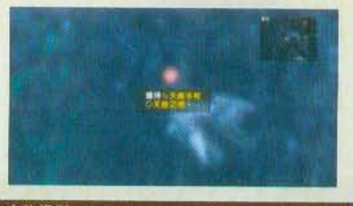
调查以下的8个地点解除皇室封印后，前往乌拉王宫乘坐电梯前往天空祭坛解开最后的封印会发生强制战斗，一开始只能攻击，待指令菜单出现后攻击敌人数次，他就会说出“差不多了”的台词，下一回合必须使用技能“绝对防御”来抵挡敌人的终结技，接着不要顾虑自己的HP使用技能“末日击”对其一击必杀，胜利后得到“王者之剑”和“王者之戒”。另外将托尔顿的等级提升到40，然后让不死者技能联结他独有的被动技能“皇室装备”可以学到很多强力的技能：

封印所在地	获得物品／效果
后巷・皇宫附近	皇室骑士之剑／皇室骑士之戒
冈卡拉的官邸・中庭	打开秘密洞穴的入口
绯红森林・微光的迷宫	皇室骑士之纹章
冰之峡谷・银白台地	四象护身符
暗黑洞穴・地狱陷阱	皇室之剑／皇室之戒
古代大废墟・星之广场	黄金护手
炙热的钟乳岩洞・潮湿通道	皇室纹章
青蛙村	四属性幸运符



隐藏的宝物

按照前面的攻略将“魔法探测器”的等级升到LV3后就可以寻找所有隐藏的宝物，与特定的NPC对话后会有追加情报的提示，之后靠近宝物所在的地点手柄会振动（地图中用■标记）。

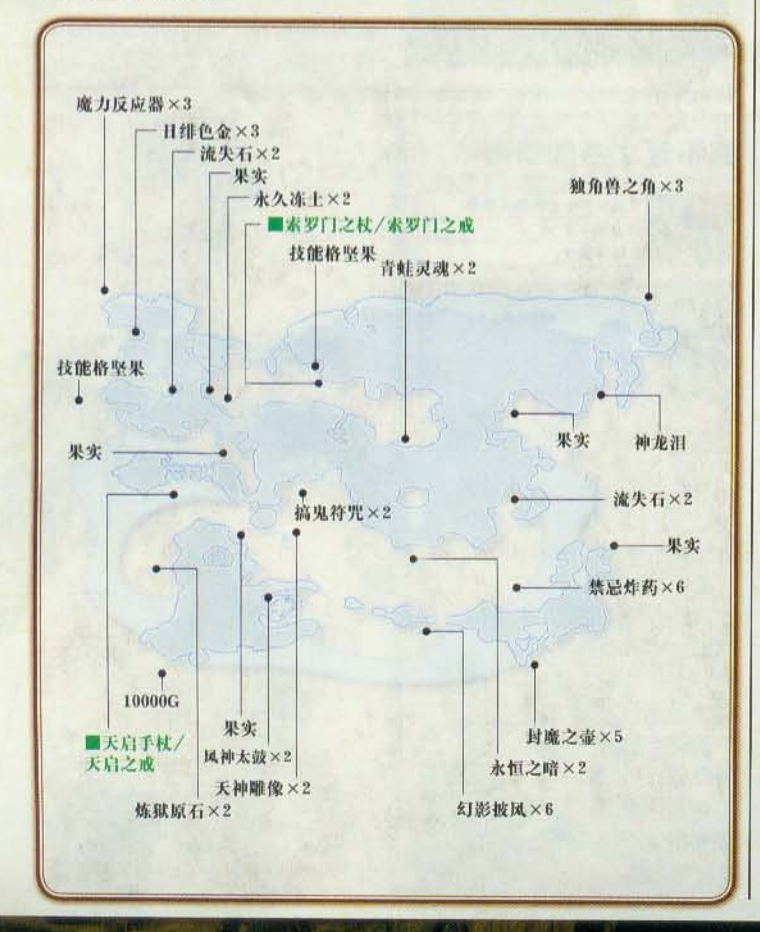




名称	情报获得方法	宝物场所	入手道具
托斯卡村的寻宝行动	托斯卡村的小男孩	托斯卡村左下角的高台上	黑水晶之杖／黑水晶之戒
鸟藏起来的发光物	托斯卡村宿屋老板	老魔导师之馆	病毒术
暗黑洞穴的神奇宝物	托斯卡村右侧民屋的男子	暗黑洞窟	解咒符
塔利欧的报恩	DISC3 帮助广场的男子解决偷盗事件后再与该男子对话	沙曼街道港口	生命减半术
冰河之王	沙曼街道酒场中的男子	冰之峡谷	水之护身符
避难者的失物	哥萨下城 10 楼走廊的男子	下城	无邪秘籍
在温泉捡到的物品	哥萨难民营医疗帐篷中的男子	哥萨难民营	号令螺杖／号令螺杖之戒
站前广场的秘密财宝	乌拉中央车站 1 层的男子	中央车站前广场	裂地剑／裂地之戒
下水道的破铜烂铁	乌拉大街酒场前的老者	乌拉地下水道	技巧秘籍
从垃圾箱掉出的宝物	乌拉大街酒场的老板	乌拉大街宿屋后门	实验失败的药 ×4
冈卡拉王的秘密	乌拉大城门入口的士兵	秘密洞窟的实验室	鬼王角杖／鬼王之戒
洞穴的宝物	哥萨首都南部楼梯下的男子	梯形岩洞	怪盗工具 ×12
废墟的艺术品	沙曼街道道具店的男子	古代大废墟	光龙飞盘／光龙之戒
喷水广场的失物	努马拉宿屋 1 层右侧椅子上的男子	努马拉白色广场	超回复术
埋在废墟般的街道上的宝物	努马拉运河街民屋中的老爷爷	幽灵镇	怨恨术
行踪不明的材料	白蛇王号客房区水池边的水手	白蛇王号主甲板	吸星神玉 ×3
被诅咒的面具所守护的东西	努马拉运河街民屋中的小孩	领悟神殿	凤凰之轮／凤凰之戒
洞窟深处隐藏的宝物	被遗忘的洞穴	被遗忘的洞穴	天使幸运符
沉入海底的街道	白蛇王号动力区入口的水手	参看海底财宝图	索罗门之杖／索罗门之戒
沉没在帕斯海的东西	乌拉大街酒场的老板	参看海底财宝图	天启手杖／天启之戒
瀑布后面的宝藏	千年之梦：英雄完成后	托斯卡村	蛇发女妖头像
莉露姆的宝藏	托斯卡村千年之梦：朋友，再见了完成后	北方岬角	异常状态防御术
将军的遗物	哥萨难民营千年之梦：路标完成后	绯红森林	怪物手环
莎拉的礼物	乌拉大街千年之梦：围墙的另一边完成后	老魔法师之馆	火焰幸运符

海底的财宝

乘坐鹦鹉螺号潜入海底调查气泡可以获得各种奖励，按照下面的地图寻找应该是手到擒来。



赛德的修理活

在世界各地与特定的NCP对话可以让赛德帮助他们修理设备，从而获得各种奖励：

特殊地点	奖励
努马拉宿屋 1 层竖琴旁的老人	幻影披风 ×19
沙曼街道广场左侧的小男孩	极硬矿石 ×5
沙曼街道酒场中留声机旁男子	冰水幸运符
哥萨难民营中间的男子	死亡粉 ×5
巨杖设施建筑基地入口的研究人员	日绯色金 ×6

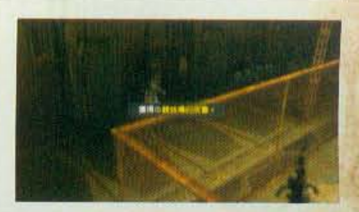
竞技场制霸

游戏中的竞技场位于哥萨首都下城，乘坐电梯选择“竞技场”即可到达。与笼子边上的NPC对话可以进行不同级别的战斗，将3个“魔法锁的钥匙”交给他可以追加全部级别的挑战，而每场战斗除了满足一般的过关条件外，达成一些特殊的条件还可以得到3★评价，另外将战斗★数累计到一定数量还可以与左上方的NPC交换一些物品。要想获得这些特殊条件的具体情报，可以寻找以下4本书籍交给附近的NPC，之后再与其对话选择“战斗情报”即可。

魔法锁的钥匙 古代大废墟、秘密洞穴、领悟神殿

情报道具	获得方法
竞技场入门书	完成简单的“青蛙团出场！”
竞技场列传	秘密洞穴中的强制战斗胜利
竞技场新传	击败领悟神殿中的 BOSS
竞技场白皮书	累积 59 颗★与 NPC 交换







交换物品一览	
★数	交换道具
5	禁忌炸药 ×4
10	回复药箱 ×10／法力药剂 ×3／灵魂药
15	幻影披风 ×6
20	透明药 ×20
25	完全回复药 ×5／完全法力药 ×3／神馔果
30	禁忌炸药 ×10
35	幻影披风 ×6
40	透明药 ×20
45	禁忌炸药 ×14
50	幻影披风 ×7
59	竞技场白皮书
60	陨铁之剑／陨铁之戒



简单

青蛙团出场!

特殊条件	发动 3 次联合攻击
过关奖励	竞技场入门书
特殊奖励	技能格坚果

一直防御让敌人使用 3 次联合攻击再全灭敌人，千万不要给同伴装备反击技能。

魔法师的祭典

特殊条件	让敌人无法自相残杀
过关奖励	法力药剂 ×5
特殊奖励	技能格坚果

第一回合就使用“强地震术”消灭掉左侧的两名青蛙姐妹，要注意敌人魔法附加的异常状态。

大胃王

特殊条件	让魔暴虫捕食 5 次魔生虫
过关奖励	活力饮料 ×10
特殊奖励	技能格坚果

同样是一直防御等待特殊条件达成，使用合成魔法“超狱火术”可以快速清场。

两颗眼球

特殊条件	消灭 5 只以上的白犬
过关奖励	恢复药剂 ×5
特殊奖励	技能格坚果

邪眼的特技会附加“石化状态”，先专心攻击白犬并等待无敌的电子眼进行召唤，满足条件后一口气解决掉邪眼。

人偶大师

特殊条件	10 回合内胜利
过关奖励	技能格坚果
特殊奖励	剧毒赤蛇 ×5

由于不能消灭前卫的受控制者，所以只能专心攻击后方的人偶大师，在防御异常状态的同时注意不要装备带属性的戒指进行战斗即可，推荐使用不受防御壁等级限制的“机运术”作为主攻手段。



中等

脆弱的青蛙

特殊条件	不能让青蛙妈妈死亡
过关奖励	青蛙维他命 Z×10
特殊奖励	技能格坚果

战斗中使用水属性的魔法可以回复青蛙爸爸和妈妈的体力，一鼓作气干掉前卫的属性球并非难事。

心眼的法门

特殊条件	最先消灭枭王
过关奖励	怪鸟羽毛 ×10
特殊奖励	技能格坚果

由于我方处于黑暗和封印状态，所以能否命中敌人还是需要一定的运气，建议让赛德来主攻枭王，基本上击中两次就能顺利达成条件，另外不要忘记防御前方昆虫敌人攻击所附带的麻痹和毒状态。



大鲇鱼怪再现!

特殊条件	我方无人死亡
过关奖励	万能药 ×5
特殊奖励	技能格坚果

没有难度的战斗，但是需要注意人类同伴一定要防御“石化状态”，使用合成魔法“强地裂术”快速清场。

不知死活者的挑战

特殊条件	不使用道具和魔法赢得胜利
过关奖励	完全回复药 ×3
特殊奖励	技能格坚果

由于只有托尔顿出场，所以他的等级直接关系到战斗的难度，建议装上“平安符”来吸收敌人的普通攻击，尽量装备提高伤害和暴击率的戒指战斗起来才会轻松。

大烟火

特殊条件	2 回合内获得胜利
过关奖励	火焰炸弹 ×5
特殊奖励	潘朵拉之盒 ×5

使用“咏唱辅助”在第一回合发动合成魔法“狱火术”命中所有敌人，这样第二回合它们必然会自爆，防御住火属性的攻击即可。

困难

肉食兽

特殊条件	击败魔化龙首领
过关奖励	灵魂药 ×3
特殊奖励	技能格坚果

战斗中可以酌情消灭敌人，当他们大约使用 10 次“鸣叫”技能后就会出现魔化龙首领。

致命病原体

特殊条件	不能复活同伴
过关奖励	技能格坚果
特殊奖励	黄土幸运符

战斗中我方处于“毒”、“眩晕”和“封印”的特殊状态，所以只能派强攻型的角色上场，毒蟾蜍的“击溃”技能虽然不会致命，但是回合切换时的毒效果往往会造成我方的人员伤亡，为了保存我方的战力，尽量给出战的角色装备上“执着”的被动技能。

共同阵线

特殊条件	消灭 15 个以上的人偶妖女王
过关奖励	完全法力药 ×3
特殊奖励	技能格坚果

注意敌人魔法附加的“黑暗状态”，先要消灭人偶妖女王等待召唤机器进行新的召唤，达到数量要求后再消灭掉东方贤者。

青蛙团长登场

特殊条件	先消灭掉青蛙团长
过关奖励	青蛙油 ×10
特殊奖励	技能格坚果

先分散攻击前方的士兵来减少敌方的防御壁等级，LV2 以下后转而集中攻击青蛙团长，中途可能会遭到联合攻击的反击，因此要随时保持体力。



不死之身的缺席

特殊条件	只能使用攻击和道具指令
过关奖励	神龙泪 ×3
特殊奖励	技能格坚果



敌人的特技仍然会附带“队形固定”的效果，再加上特殊条件的限制，杨森和可克在战斗中先使用“活力饮料”提升其他同伴的攻击力，然后配合对“有机生物”有特性的戒指就能快速削减敌人的体力。只要保证负责伤害输出的马克、托尔顿和赛德不死，获得胜利只是时间问题。



超困难

大烟火啊，化为永恒吧！

特殊条件	我方无人死亡
过关奖励	女神秘药 ×5
特殊奖励	技能格坚果

战斗中一定要装备“吸收火属性”的技能或饰品，第1回合使用“超狱炎术”后等待敌人华丽地自爆即可。

戒指使用者

特殊条件	先消灭掉爱犬斯巴鲁
过关奖励	回复药 ×30
特殊奖励	白色护身符

要满足特殊条件，一开始可以先按照士兵的指示攻击他，将他体力削减到快一半以下时就要装备“皇室之戒”让爱犬斯巴鲁中猛毒，这样三个回合后它就会直接死亡（同时也要保证士兵的体力不会低于一半），接下来就是双方的拉锯战，士兵会对自己施加各种有利状态来进行攻击，而要想赢得这场战斗自然需要一定的运气成分，装备上“强欲之戒”，搭配“物理吸收”、“执着”、“暴击治疗”等技能多试几次吧。

守财奴狂热

特殊条件	掷硬币成功 10 次以上
过关奖励	技能格坚果
特殊奖励	毁灭面具 ×5

敌人的攻击非常高，必须装备“攻击吸收”的能力才能保证有足够的时间发动火属性攻击。为了确保在10个回合内成功掷硬币10次，凯姆和瑟丝也要使用“火焰术”来分散攻击敌人，而萨拉和敏可以互相协助施法来发动“强狱火术”来攻击全部敌人。由于每回合敌人投掷硬币的几率都是随机的，最好准备纸笔来记下当前的回合数和成功次数，一旦达到要求就尽快消灭掉敌人。

青蛙团的幕后黑手

特殊条件	消灭掉青蛙卡明
过关奖励	青蛙之心 ×5
特殊奖励	技能格坚果

青蛙卡明的物理攻击回避率很高，建议使用无视防御壁等级的“机运术”快速消灭掉它，前方保镖的连续攻击威力极大，必须装备“执着”才能确保有可能存活下来，如果先消灭掉前面的保镖，那么青蛙卡明就会逃走。

不会死的怪物

特殊条件	30 回合内获得胜利
过关奖励	技能格坚果
特殊奖励	四属性的守护徽章

敌人的攻击只能用无耻来形容，不但遭到物理攻击会使用“超暗影术”反击，还有一定几率使用反转我方附加能力状态的“魔音波”。与它战斗前最好让所有不死者都学会“自动回复HP”，并且一定要装备“物理吸收”、“魔法吸收”、“执着”这三个赌运气的技能。战斗中最好以凯姆为物理主攻，其他人则使用“机运术”来削减BOSS的体力。当敌人的HP低于一半时必然会使用“以牙还牙”对我方造成毁灭性打击，之后的持久战占主导的还是运气。

奖励事件补遗

①可以使用白蛇王号后，返回努马拉大街高级店里面的房间，将箱子拉开调查里面的闪光点会获得“炼狱原石 ×3”的奖励。

②如果之前已经在“哥萨难民营”获得了“给母亲的信”，那么返回哥萨首都的下城与右上角的妇女对话可以得到“黑带”的奖励；

③与哥萨下城右侧区域的士兵对话帮助其寻找同伴的遗物，接着前往乌拉大城门与士兵对话得知遗物被武器商人买走了，前往大街的武器店与老板对话后调查下方的闪光点得到“刚德族的断剑”，将其交给哥萨下城的士兵得到“欢乐花饰”的奖励；

④与乌拉大城门前的士兵对话得到“士兵的信”，乘坐魔法列车前往“皇城车站”将其转交给王宫广场前的老者可以获得“解放手环”的奖励；

⑤与乌拉“皇城车站”右下角的老者对话得知他留了一个陌生人在家里，继续前进与皇宫正门路上的行人对话得到“寻人启事”，返回与老者对话了解陌生人的真实身分，最后再与行人对话得到“恶梦咒印 ×9”的奖励；

⑥与乌拉住宅街右上方的前议长对话得到“坏死微菌 ×4”；

⑦与巨杖设施建筑基地临时研究室的研究员对话选择第一项得到4个“魔法测量器”，将它们分别放置在“伊普希隆山脉 · 山顶”、“暗黑洞穴 · 怪物大厅”、“冰之峡谷 · 冰河之牙”和“古代大废墟 · 空中回廊”，返回与研究人员对话得到“魔杖碎片 ×8”的奖励；

⑧在沙曼街道的道具店选择第一项获得“巫师面具”，将其放置在“领悟神殿”BOSS战后方的闪光点，返回与商人对话得到“禁忌炸药 ×24”的奖励；

⑨在领悟神殿取得“欧里哈路康”后，前往“伊普希隆山脉 · 废弃矿坑”与上层的老者对话可以锻造凯姆或瑟丝的强力武器和戒指一套。

容易忽略的道具

①乌拉的“皇城车站”调查罐子可以得到“果实”和“超水波炸弹”，而外面的广场可以开启之前无法得到的宝箱得到“极硬矿石 ×3”和“果实”；

②白蛇王号动力区原来被关的牢房中可以得到“果实”；客房区的房间中可以得到“疑惑之花 ×4”、“女神秘药”和“搞鬼符咒 ×2”。

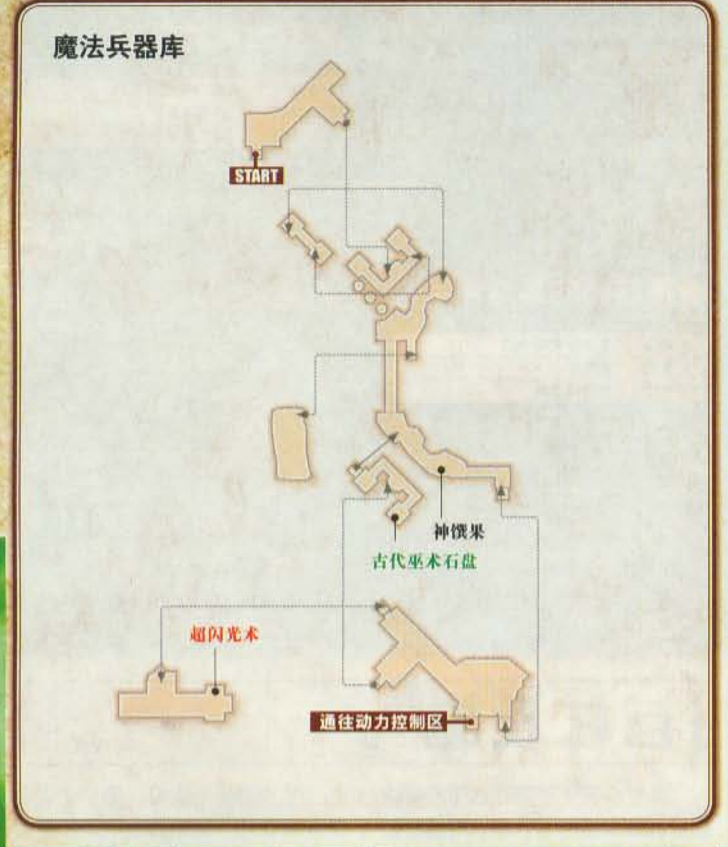
③竞技场左上方的四个箱子中，有一个箱子隐藏着“技能格坚果”。



巨杖设施

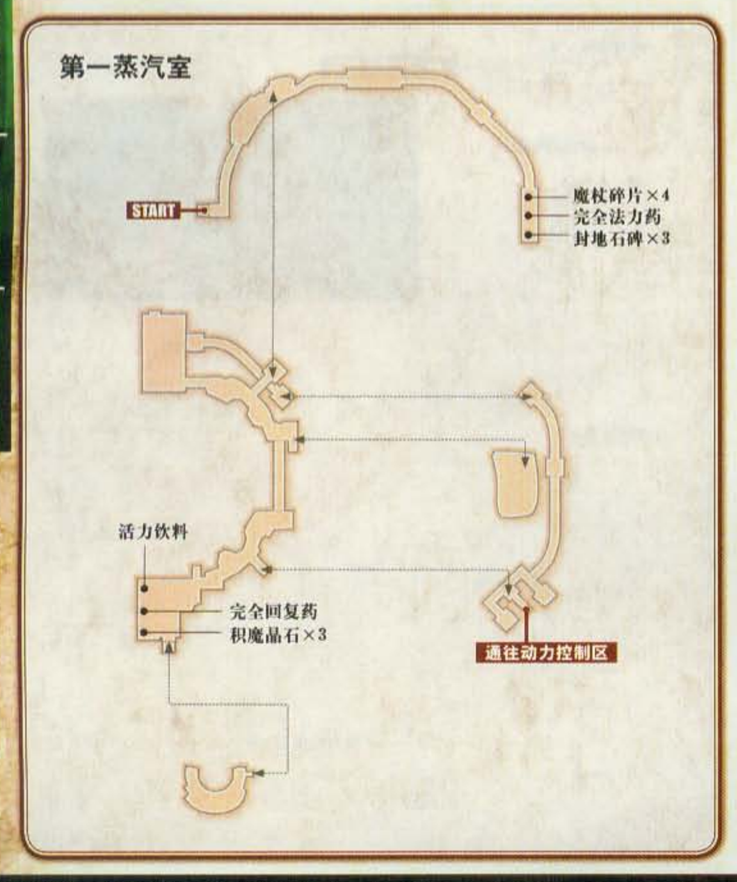
乘坐白蛇王号靠近地图左侧的巨杖设施发生剧情，进入内部后在第一个岔路口利用楼梯迂回到另一侧启动机关以消除管道上蒸汽，另外在通过管道时尽量使用步行，以免滑落到下层；在第二个区域发生特写的事件后，调查场景中的试管会发生强制战斗，如果不是刻意练级的话没有必要去打；第三个区域如果要获得“超地震术”同样需要调查区域中的装置来消除蒸汽，控制装置间的缝隙需要利用附近可以推动的箱子来填补；最后的区域要先从右上方的楼梯绕到蒸汽的另一侧即可通过，乘坐电梯上楼在中央连接处发生BOSS战。

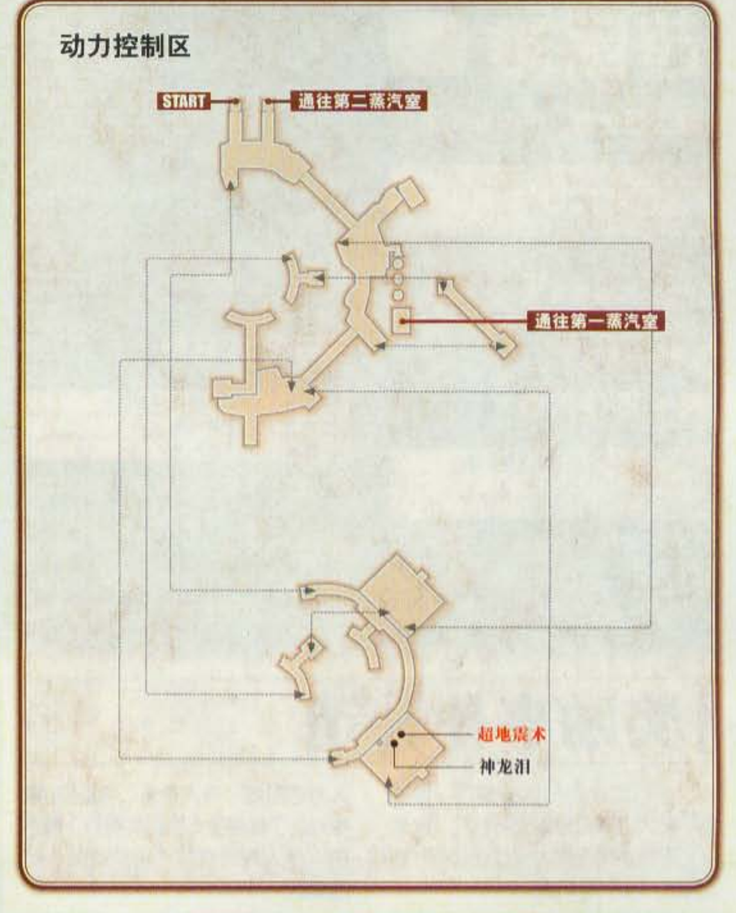












敌人应对法

铠甲骑士β会使用附加全体"石化状态"的特技"魔法石化炮"；火焰塔对魔法攻击免疫，并且会给其他同伴附加很多强力状态，尽快用物理攻击消灭；炼金机器会不停地召唤人偶，可以考虑用赛德的远程攻击优先解决。



BOSS 六圣者

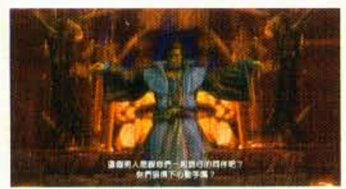
根据每个圣者的弱点进攻很快便能获胜：红（火）、蓝（水）、黄（土）、黑（无）、白（光）、金（物理），装备上"属性攻击无效"的技能可以完全无视敌人的攻击。





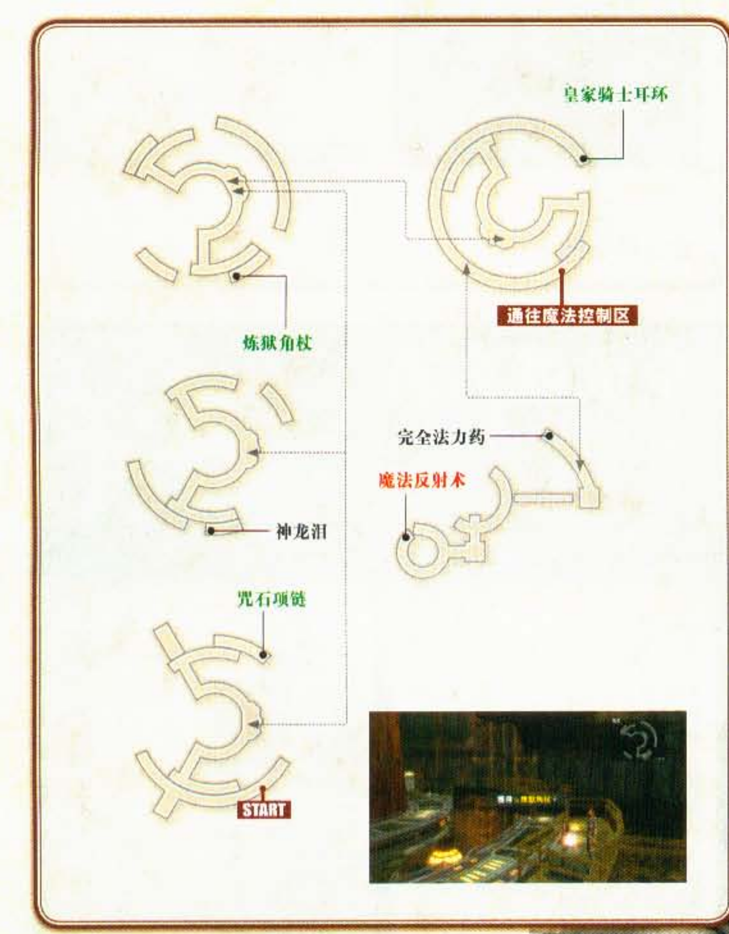
巨杖设施上层

乘坐鹦鹉螺号来到地图中心紫色标记的地点左侧选择第一项追击，从出发点往前先不要坐电梯，前往左下方解除系统锁定，然后在上层利用装置旋转塔内部的平台（很多道具都需要这样才能获得），先开启最右侧的宝箱然后利用新出现的楼梯继续深入；在新的区域调查控制装置不停地上升；1F 保持平台不变，2F 向左旋转才能继续上升；3F 需要将平台转到与最长的通道连接，启动另一侧平台控制装置才能看到宝箱所在平台；来到新的区域后需要调查场景中红色的装置将它们全部推进去启动内部的供电系统，这样就能获得之前无法得到的两个宝箱；在玻璃房间靠近防护墙发生事件，利用记录点旁边的楼梯进入下层，调查中间的装置后再与赛德对话选择第一项进行BOSS战。胜利后先走左右两边的分支进入动力装置内部获得宝箱，接着返回上层再次与海龙进行强制战斗，不过它的实力对于目前的我方来说真是低得可怕，轻松搞定后进入控制室与冈卡拉操纵的杨森进行强制战斗，一直防御等待剧情结束后原路逃离巨杖设施。



START
飞龙弯刀
神馔果
通往魔法动力装置

魔法控制区

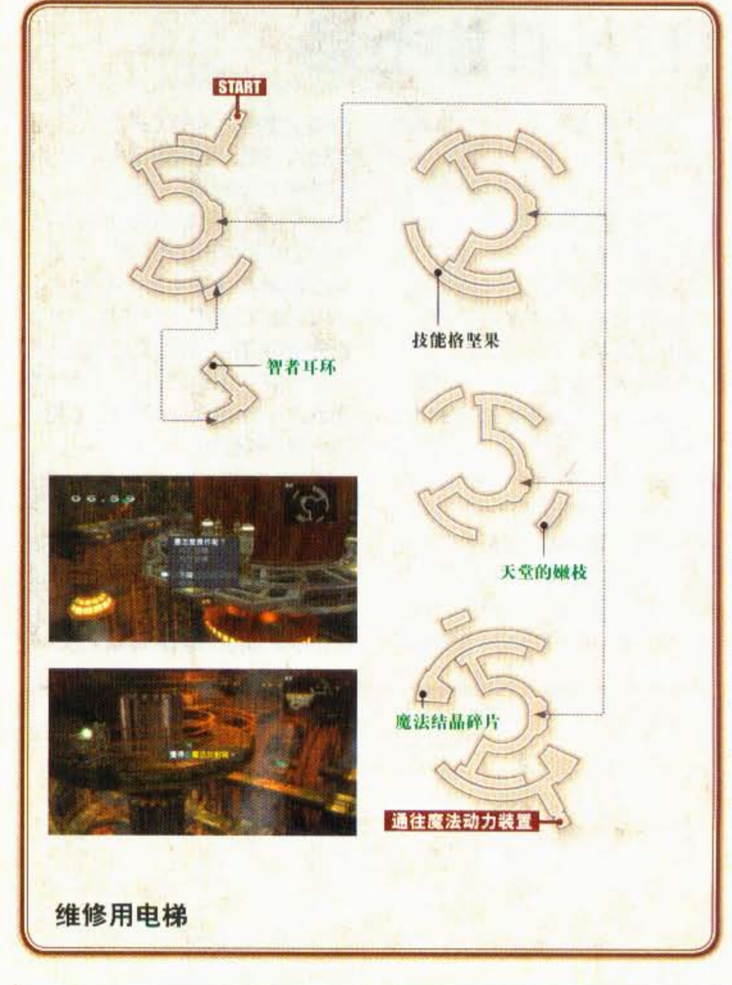


BOSS 魔法动力装置

由于我方会强制分成两队，并且只有在同一回合同时击败两个动力装置才会获得胜利，所以攻击时要注意敌人的剩余HP。每回合敌人都会自动回复500多的HP，但可以选择“调整输出”来阻止其中一方当前回合的回复机能。







镜之塔

操作鹦鹉螺号潜入附近的海底就会迎来最终决战，如果还有道具没有收集的话，一定要记得拿取。一开始需要先和冈卡拉召唤出的异界生物进行强制战斗，胜利后再击败魔化的冈卡拉就会迎来最后的结局。



BOSS 神人冈卡拉



最初的异界生物除了一招吸收异界能量的攻击比较具有威胁外，针对其特性很快就能消灭。与冈卡拉的第一战基本上什么都不用做，等待同伴的支援行动全部结束后战斗才算正式开始。不过最终BOSS的实力对于收集了所有隐藏要素的我方来说简直是不堪一击，连原本可以让我方全灭的“闪电痛击”都只能造成很小的伤害。

全成就列表

本作最难拿的成就莫过于“获得宝箱和隐藏地点的所有道具”，除了仔细搜寻地图外，隐形宝箱和隐藏宝物都是算在其中的，而对于剧情要求而无法返回的地点，都可以前往“沙曼街道”港口的拍卖会购买。如果对收集还有疑问，可以参看前面几个容易被忽略的道具。

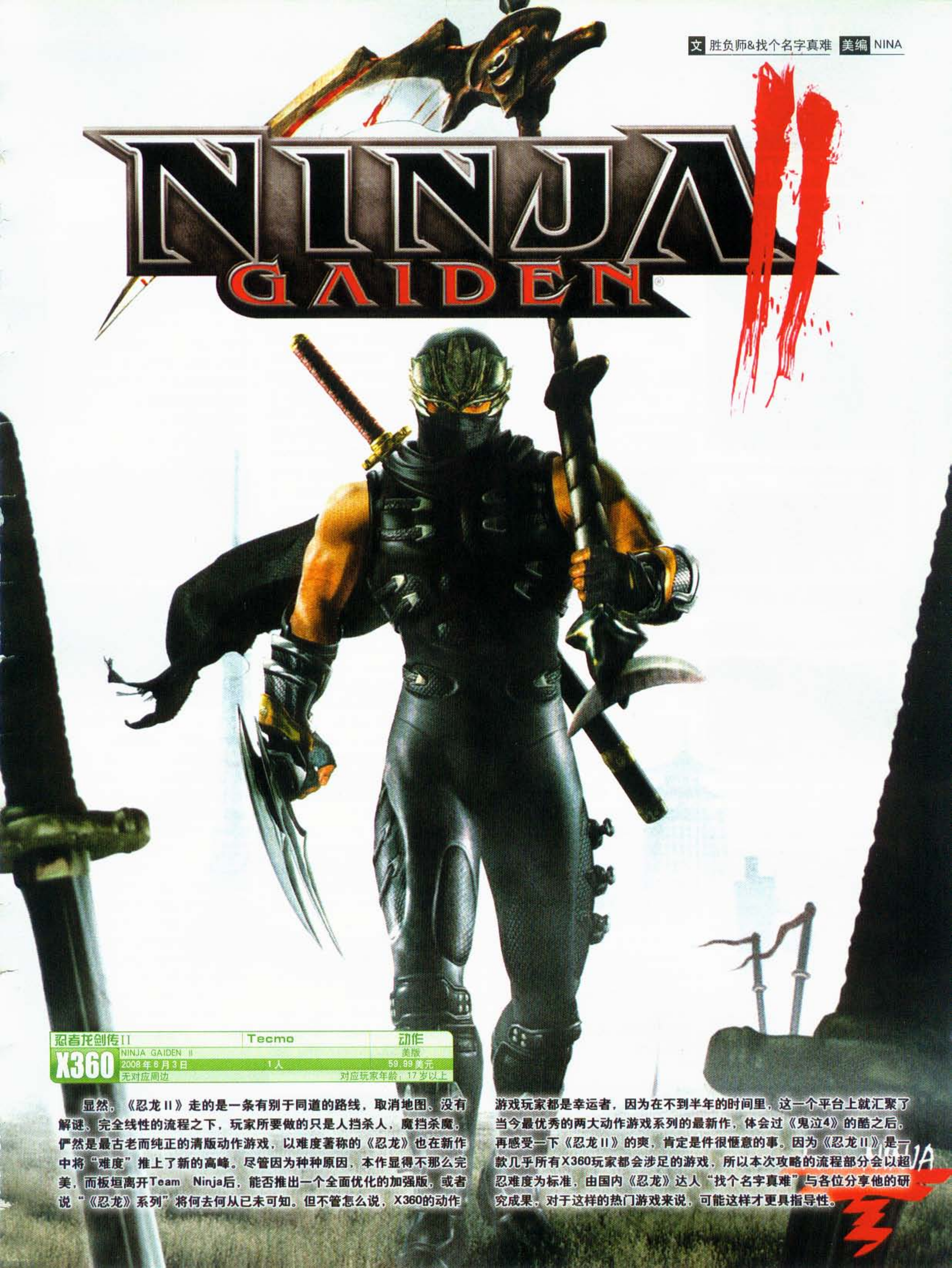
项目	成就点数
完成光碟 1	125
完成光碟 2	125
完成光碟 3	125
完成光碟 4	125
触发第一个千年之梦	20
获得所有的千年之梦	10
合成出第一个戒指	30
通过技能联结学会技能	30
连续 3 次 PERFECT 成功	30
500 次 PERFECT 成功	10
击败 1000 个敌人	10
累积对敌人造成 1000000 点伤害	10
到达世界的所有地点	10
获得所有魔法	20
击败领悟神殿的魔至尊	10
击败黄金骑士	10
击败洞穴虫	10
击败蓝龙	10

项目	成就点数
击败青蛙国王	10
击败圣兽	10
击败心魔面具	10
竞技场－轻量级冠军	10
竞技场－中量级冠军	10
竞技场－重量级冠军	10
竞技场－超重量级冠军	10
竞技场所有战斗评价 3 ★	10
学习所有技能－杨森	20
学习所有技能－赛德	20
学习所有技能－马克	20
学习所有技能－可克	20
学习所有技能－托尔顿	20
学习所有技能－凯姆	20
学习所有技能－莎拉	20
学习所有技能－瑟丝	20
学习所有技能－敏	20
获得宝箱和隐藏地点的所有道具	20





文 胜负师&找个名字真难 美编 NINA



忍者龙剑传II	Tecmo	动作
X360 NINJA GAIDEN II		美版
2008年6月3日	1人	59.89美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

显然，《忍龙II》走的是一条有别于同道的路线，取消地图、没有解谜、完全线性的流程之下，玩家所要做的只是人挡杀人，魔挡杀魔，俨然是最古老而纯正的清版动作游戏，以难度著称的《忍龙》也在新作中将“难度”推上了新的高峰。尽管因为种种原因，本作显得不那么完美，而板垣离开Team Ninja后，能否推出一个全面优化的加强版，或者说“《忍龙》系列”将何去何从已未可知。但不管怎么说，X360的动作游戏玩家都是幸运者，因为在不到半年的时间里，这一个平台上就汇聚了当今最优秀的两大动作游戏系列的最新作，体会过《鬼泣4》的酷之后，再感受一下《忍龙II》的爽，肯定是件很惬意的事。因为《忍龙II》是一款几乎所有X360玩家都会涉足的游戏，所以本次攻略的流程部分会以超忍难度为标准，由国内《忍龙》达人“找个名字真难”与各位分享他的研究成果，对于这样的热门游戏来说，可能这样才更具指导性。

系统完全解析

"《忍龙》系列"的系统有一定的传承性，对于前作比较熟悉的玩家应该很容易就能上手，但对于第一次尝试这一系列的玩家来说，上手可能就不太容易了。而本作也增加了一些全新的系统点，需要老玩家留意。在开始游戏前，如能将系统部分仔细研读一遍，应该能够起到事半功倍的效果。

基本操作

按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
十字键	快捷选单
X键	快速攻击
Y键	强力攻击/必杀技
A键	跳跃
B键	投射武器
Y+B键	施展忍术
LB键	第一人称视角
RB键	动作键
LT键	防御
RT键	视角复位
START键	物品菜单
BACK键	设定菜单

补充说明：

①十字键的快捷选单可用于改变武器或忍术装备情况，以及使用回复道具。进入快捷选单时画面是暂停的，但在隼龙处于攻击动作或受伤硬直时，画面并不会暂停。

②LB键按住后变为第一人称视角，可转动右摇杆观察地形，此时做任何其他动作，第一人称视角就会取消。

③RB动作键的作用有开门、开箱子、拾物品、调查、存档等。

④R T 键的视角复位在部分BOSS战场合会变为视线固定在BOSS身上，可避免视角混乱而找不到BOSS的情况出现。

TIPS 推荐设定

进入游戏后，可在设定选项中将"Karma显示"设为开启，可即时显示游戏得分；"精彩回顾记录"可设为开启，记录自己的游戏过程还是挺有意思的；"储存方法"推荐为手动，因为部分场景是不能返回的，如错过了一些要素，还可读之前的存档补救。手动存档最多可存20个。

新系统点



自动回复

这个新系统与一些格斗游戏有些相似，也就是体力槽中损伤的部分可以进行一定程度的回复，只是具体形式并不相同。在场景中没有敌人的情况下，隼龙的体力可瞬间回复，但在受创过程中，体力槽右侧会出现红色的"持久损伤"部分，受攻击回数越多，"持久损伤"程度也就越大。自动回复无法回复"持久损伤"部分，也就是说，体力上限会越来越少。当然，"持久损伤"是有回复方法的，每个存档点都有一次体力全回复的功能，药物、蓝魂也都可以回复"持久损伤"部分。

精彩回顾

也就是游戏自带的录像功能。开启后画面右上角会出现"记录中"字样，可存储从一次存档到死亡、退出或下一次存档间的游戏全过程，因为记载的是按键之类的内容，所以回放存档文件并不占太多空间，这样一来，录像交流就方便多了。比较有意思的是，游戏过程中调出菜单或用十字键快捷功能时的暂停画面在回放中会全部省略，令回顾过程更加流畅。"精彩回顾"最多可以记录50段影像，超过50段时会自动覆盖最早的录像文件。



特殊操作



本作中的特殊技巧和操作因为中文版的关系，在汉化过程中将不少专有名词更改了说法，比如经典的空中投技"饭纲落"在中文版中叫"风雷震落"。为避免玩家理解上的不便，流程部分涉及到专有名词的均采用更易理解的称呼。

旋风 操作方法为按住LT键推右摇杆，也就是前作中的"里风"，但动作不再是翻滚，而是前冲一小段。其主要效果是闪避，有短暂的无敌时间，是十分常用的技巧。

疾风 操作方法为在防御敌人攻击或被破防时使用闪避，效果是可以取消防御或防御崩坏时的硬直，制造转守为攻的机会。

无影 操作方法为从斜方向跳向墙面，其效果为在墙壁上自动跑一小段，但并不是所有的墙面都可以跑动。一般用于通过场景中一些较大的断裂处。

无双 操作方法是在无影中按A键跳跃，如跳跃后接触到下一面墙，那么可以继续在墙上跑跳。在一条窄道间的两面墙上跑跳前进称之为"飞影"，其原理与"无双"相同。

飞鸟 操作方法为与垂直角度跳向墙面，隼龙会向上走一小段，此时按A键可以进行一次弹跳。如在两个相隔很近的墙面之间连按A键便能进行连续弹跳，其作用是可以到达高处，只在特定的场所才会用到。

飞荡 在树枝、横杆、钢架等物体上可以进行单杠的回旋动作，在向前的动作中按A键可以顺势飞荡，跳向前方。在横杆上不推方向，隼龙会垂挂着，可以在杆子上进行横向的移动，按住B键则是放手落下。

必杀技 本作中新增的"终结技"系统，在敌人被断肢或BOSS在体力很少时出现特殊动作后，接近敌人按Y键，便能以特定的动作将敌人终结。部分敌人被斩首后即判定为死亡，但在敌人倒下前依然可以追加终结技。终结技动作中全身无敌。

灭杀技 即蓄力超杀，操作方法是在地面按住Y键，部分武器有方向一圈再按住Y键的超杀。隼龙身上发蓝光时放开Y键为一级超杀，发红光时为二级超杀。所有武器和一些投射武器都有灭杀技。蓄力过程受到轻攻击不会被中断，武器超杀的表演动作为全身无敌，但如果失去攻击目标或被BOSS防御，那么乱舞型的超杀会中途停下。



灭杀引导 即吸魂超杀，操作方法与蓄力超杀相同。在画面中有魂的情况下，吸入一个黄魂即可发动一级超杀，吸两个黄魂或一个蓝/红魂即可发动二级超杀，大大节省蓄力时间。

反击 也就是返技，操作方法是在防御中按X或Y键，会做出一个格档的动作，在格档有效时间内敌人的攻击接触到隼龙，那么就会自动使出返技。每种武器均有两种返技动作，但返技过程并没有无敌时间。

风驱 操作方法是X+A键，与普通跳的特性不同，风驱在有敌人有情况下会自动跳向离自己最近的敌人，可以说是锁定跳，在实战中很有用。

风路 操作方法是跳到敌人头部上方时再按一次跳跃键，可以踩着敌人的头跳至敌人身后，被踩的敌人会有很大硬直。风驱



之后用风路，风路落地后蓄力超杀是杂兵战中一种相当有效的策略。

水上漂 操作方法是在水面上连按A键，就可以在水面上快速跑动而不沉下去，能够借此通过一些水域。在水上漂状态中依然可以使用一些招式，每种武器的水面招式均有所不同。

潜水 在水面上按住A键便可潜入水中。此时方向向下为潜下，方向向上为浮出水面，A键为向前移动。部分场景水下有新的出路，也可以找到一些宝箱和道具。本作中潜水没有氧气的限制，潜水时也能进行一些攻击。

挣脱 在被一些敌人施以投技时，快速转动左摇杆便能挣脱。比如被断肢的敌人抱住自爆，以及被怪物咬住时，一般都可以用这种方法挣脱。但有些投技，特别是BOSS大部分的投技是无法挣脱的。

TIPS 重要技巧：闪跳

在使用闪避后立即跳跃，可取消硬直时间，之后再闪避再跳跃，可以形成高速移动。其作用除了赶路外，还可以迅速与敌人拉开距离，或是用来回避敌人的一些密集的远程攻击，这是"《忍龙》系列"中一定要熟练掌握的重要技巧。但要注意的是，虽然闪跳有强大的回避效果，但跳跃部分没有无敌时间，依然有受攻击的可能。

魂的种类

每个敌人被击破后都会留下一个“魂”，而打开一些箱子也能取得一定数量的魂。本作中的魂与前作相同，共分为三类。注意，敌人在正常情况下死亡出现的魂的种类是随机的，以黄魂居多，幽灵鱼等特殊敌人打出蓝魂或红魂的几率会比较高。但如果使用灭杀技杀死敌人的话，那出现的必定是黄魂。

黄魂 游戏中的金钱，可用于武器升级和购买回复道具等，是游戏中最常见的魂。



蓝魂 其作用是用来回复体力，还能回复红色的持久损伤部分。当隼龙体力较少时，杀死敌人后出现蓝魂的几率较高。

红魂 其作用是回复忍术的使用回数，也就是体力槽下方的红色火团。杀死普通敌人时出现红魂的几率非常低。

TIPS 黄魂倍率

要想多赚黄魂，诀窍是多使用灭杀技来杀死敌人，这样不但会必出黄魂，而且会有倍率加成。用小灭杀技杀死敌人掉的黄魂约为普通黄魂的3倍，用大灭杀技杀死敌人可以得到7倍左右的黄魂。但要注意，如使用吸魂灭杀技，那么被吸收的黄魂会变为原本黄魂量的20%。用终结技干掉敌人，黄魂倍率为2倍。

评价系统

和很多关卡制的动作游戏一样，《忍龙Ⅱ》也有评价系统，过关后会根据玩家4个方面的表现，给出总分以及评价，这一点和前作基本相同。评价从高到低分别为超忍、头领、上忍、中忍、下忍。我们先来看看影响评价的4项指标：

杀敌数 在一关内的杀敌数量，最高可得200000分。



灵气魂 取得黄魂的总量，最高可得10000分。

忍术 过关时忍术的剩余使用回数，最高可得15000分。

完成时间 过关所耗费的时间，最高可得60000分。

可以看出，杀敌数对于评价的影响最大，只要见人就杀，这项评价就不会低。虽然这会与完成时间相冲突，但本作的时间评价标准设置得十分宽松，只要不是故意逗留，拿6万分一点都不难。而且在本作中，评价与成就之间没有联系，所以高评价仅对Karma，也就是游戏得分会有一定影响。Karma可通过成绩上传，进行全球网络排名。

TIPS 追求高分须知

想要取得更多的Karma，那么就需要了解哪些情况下会有附加分。一级灭杀技命中敌人加2000分，二级灭杀技命中加5000分；将敌人一击或一套连击致死，会得到“一击必杀”的奖励分3000点；使用一次终结技得3000分；在短时间内连续杀死下一个敌人，可得“连杀”奖励分3000点；连击数从2连击开始，每增加1连击加10分。比如将敌人“一击必杀”后趁尸体还有判定时追加一个终结技，那就可以多捞6000分。按这个思路举一反三，便能在有限的敌人身上榨取尽可能多的得分。

当然，这只是正常的情况，因为游戏中有无限刷敌人的BUG存在，所以目前网络排名的前几位得分都极为夸张。虽然游戏更新后取消了刷分BUG，但用刷分打出的高排名并没有被取消。对于能够增强玩家竞争乐趣的网络排名系统来说，不免是一个巨大的遗憾。



道具与商店

《忍龙Ⅱ》中的商店还是“全国连锁”的村正老爷子的石像，里面可以购买道具以及升级武器。本作武器的升级变得十分自由，只要有足够的金钱，就可以把任意已取得的武器升至满级。道具和武器升级价格各难度不同，难度越高价格越高。如果在流程中不慎漏了武器、忍术、神命珠等重要物品，那么在下一关的商店里是可以买回来的。只有“水晶骷髅”和挑战修罗道后得到的奖品无法购买，但就算是这样，也已经很厚道了。

本作中除了一个饭团，就没有体力全满的回复药，取而代之的是“九字神珠”，除了增加体力上限外，还有体力全回复的效果。因此平时不要使用“九字神珠”，留到BOSS战或几场硬仗时再使用，可以起到超级回复药的作用。这是“九字神珠”使用时的基本思路。前作中回复3格忍术的“鬼道仙药”也取消了，忍术的使用得悠着点儿。还魂护符不再是自动使用的，需要在菜单画面装备之后才会使用，这个改变相当人性化。魄封珠取得后可立即使用，优先升级“破魔裂风刃”、“火炎龙”等常用忍术。



名称	上限	作用
灵命夏草	3	回复少量体力和持久损伤
灵仙龙骨丹	3	回复大量体力和持久损伤
鬼道补气露	3	回复一格忍术
还魂护符	1	装备后可复活一次，复活时体力、忍术全满
村正饭团	1	体力和持久损伤全回复
九字神珠	9	增加一次体力上限，且体力完全回复
神命珠	18	每9颗相当于一颗“九字神珠”的效果
鬼神珠	2	增加一格忍术使用上限，且忍术全回复
魄封珠	8	升级忍术

TIPS 奇怪的黄魂

在一些箱子里可以开出一个大黄魂，这种大黄魂从数千点到几万点不等，好像没什么规律。其实这些黄魂箱子原本里面装的是道具，如果你身上的道具数量已经达到了上限，那么就会按照所选择难度的道具价格把黄魂“返现”，比如在超忍难度装有“还魂护符”的箱子中就能一下子赚到5万黄魂！需要注意的是，尸体上的道具不会变成黄魂。

通关之后

中忍难度通过后可选择上忍难度，上忍难度通关后可选择超忍难度，各难度通关后会增加一套隐藏服装，超忍通关还会赠送一个玩家头像。选择通关存档进行二周目，同难度继承除情节道具之外的所有武器、道具、金钱、体力和忍术上限，但以这种情况进行的二周目是无法上传成绩的。如果选同难度新游戏，那么依然会拥有所有的武器和忍术，只是都退回到了1级，道具、金钱、体力和忍术上限回到最初状态，在这种情况下进行的二周目是可以上传成绩的。



武器分析

本作中杂兵战难度要远远大于BOSS战难度，在手里剑密集、敌人众多的环境下，如何快速断肢终结、吸魂攻击成为生存的关键所在，所以大多武器段数高而华丽的连技在高难度下并不实用，在这里只介绍高难度下简单实用的一些技能供大家参考。其中每件武器的返技和投技效果基本一样，就不单一说了，返技有防返失败设定，要酌情使用。

龙剑/真龙剑

取得方法：龙剑为初始武器，第11关开始时升级为真龙剑。

性能特点：龙剑是隼龙的初始武器，其性能稳定、招式简单实用的特点适合各个层次的玩家使用，是广大《忍龙》爱好者都比较熟悉的武器。其飞燕不但能空发，并且在升级后飞燕会成为多段攻击，这大大增加了随机应变的战略空间。而3级后的闪华不但拥有投技无效、吹飞不能的特性，而且有极高的断肢率，利用这一特点可以大胆地跳到人群中快速断肢而不会被爆破手里剑中断，一次闪华断肢两名敌人屡见不鲜，可谓相当实用。对付大型敌人方面它也有一些攻击力不俗的连技，但本作中绝大多数敌人都可以断肢后直接终结，所以高攻击力的连技大多只是对BOSS使用。龙剑的缺点是灭杀技攻击范围小、切换敌人时跑出的距离也不够远，经常会出现因为切换不到敌人而被迫中断的现象，这一点对其实用性也比较大的负面影响。



实用技推荐

①虎啸：LV1时XXY，断臂率极高，后接终结技。
②飞燕：前跳时Y，LV2级时使用更为安全。敌人在地上时有一击必杀的几率，但对人类敌人有浮空后100%一击必杀的隐藏属性。
③饭纲落（风雷震落）：LV2时XYXXXY，投技，对付忍者时有可能被爆破手里剑中断，酌情使用。
④闪华：LV3时摇杆一周+Y长按或落地瞬间短按，范围断肢率极高，大多接在飞燕一段时落地瞬间使用。
⑤真龙逆鳞斩：LV4时Y按住蓄力二段，大灭杀技，一般落地瞬间吸魂使用。

硬壳猛禽爪

取得方法：在第2关开始不久的道场内取得。

性能特点：由于是单体攻击武器，攻击范围有限，但速度和力量都还算不错。升到2级后的飞燕接饭纲落对付忍者非常霸道，简直是他们的克星，早期有相当高的应用价值，后期对付十一关的大量强化忍者此招攻击力略显不足。爪子也有普通饭纲落（XYXXXY），但浮空高度不够，容易被敌人攻击，比起飞燕接饭纲落此招显得有些多余。在对付某些BOSS方面，爪子也十分突出的作用。其二段灭杀技也属于无须切换敌人的一种强力单体攻击，全部抡在一个敌人头上对其造成的伤害可想而知。



实用技推荐

①狼牙真断：LV2时XYYY，断腿率极高，后接终结技。
②九尾天轮：LV2时摇杆一周+Y，范围断肢率很高。
③饭纲落：LV2朝敌人跳跃时YXY，投技，也就是飞燕接饭纲落，非常实用。
④四神兽大连爪牙：Y按住蓄力二段，大灭杀技，一般落地瞬间吸魂使用。

无想新月棍



取得方法：在第1关的大殿内调查神像后取得。

性能特点：钝器，简直就是锤子，打击感良好，特别是敲碎敌人脑袋的感觉。棍子的攻击段数较高、攻击范围广，并且灭杀技攻击力不俗，其摇杆一周蓄力灭杀技对付某些敌人有特效。比如狼人、紫魔神、黄魔神、罗刹等。对狼人和魔神使用胧影（摇杆一周蓄力一段）几乎碰到就死，对红罗刹使用天水影（摇杆一周蓄力二段）也就是2次解决。由于天水影不直接命中敌人也能够华丽地完全施展无敌的攻击动作，此特性在一些BOSS战中起到了重要作用，另外，在大多数百人斩挑战中，棍子的作用也不可忽视。在一些比较混乱的场面，使用普通蓄力二段灭杀技大范围攻击能够很快清场，期间并不须要切换敌人，只要命中，一套乱舞直到结束，安定性强。值得一提的是，棍子的天水影灭杀技中可追加饭纲落，效果很炫，令人大呼过瘾。

实用技推荐

①闪影：LV1时XXY，单体断肢率极高，后接终结技。
②饭纲落：LV2时跳跃时XXY，投技，前两段有一定的断技效果。
③敛魄：LV2时摇杆一周+Y长按或落地瞬间短按，和闪华的性能差不多，范围断肢率很高，此招也是对付忍犬的重要手段。
④胧影：LV2时摇杆一周+Y按住蓄力一段，小灭杀技，一般落地瞬间吸魂使用。
⑤天水影：LV2时摇杆一周+Y按住蓄力二段，大灭杀技，一般落地瞬间吸魂使用。动作结束时前按Y，可对某些被浮空的小型敌人追加饭纲落，比如忍者和红蝎子。
⑥迦楼罗炎舞：Y按住蓄力二段，大灭杀技，一般落地瞬间吸魂使用。

严龙·伐虎/龙剑·邪神剑



取得方法：第4关在大忍者展的橱窗里取得严龙·伐虎，第14关打败幻心后升级为龙剑·邪神剑。

性能特点：本作中个人认为双刀比龙剑要好用（感觉前作中只是双刀的测试版，攻击判定有一定的问题），其招式不但范围广、判定大、攻击力高，而且招式变化多端，当然也比龙剑更华丽，令人爱不释手。此外，双刀很多招都可以落地后追加Y以旋转360度攻击结束，并有一定的无敌时间，给人一种安全感，并且它的高段连击大多都在空中进行，虽说段数高但也有一定的施展空间。其大天升进化得格外优秀，不但发动快，而且除起动瞬间外全程无敌，利用此招可化解BOSS一些高攻击大判定的技能。双刀的二段灭杀技比龙剑的范围更广，切换敌人时跑出的距离更远，几乎可以保证每次至少都有两个魂以上可吸。但缺点是，当切换敌人时如果打空立刻就会遭到攻击，几乎没什么无敌时间，更来不及逃走。比如灭杀技在切换红蝎子时，红蝎子刚好跳起来，此时就会打空并且会中红蝎子最高攻击力的尾巴下抽攻击，高难度时可能就会酿成大祸。但总体来说，双刀的性能还是相当优秀的。

实用技推荐

①飞燕：前跳时Y，敌人在地上时有一击必杀的几率，但对人类敌人有浮空后100%一击必杀的隐藏属性。
②饭纲落：LV2时XYXXXY，投技，对付忍者时有可能被爆破手里剑中断，酌情使用。
③钟馗天翔飞燕：LV2时XYXXX·Y，可接手里剑取消后以YY落地结束，跳到墙壁上时可有变化。
④大天升：LV2时摇杆一周+Y，除起动瞬间外全程无敌，范围断肢率较高。
⑤火龙连转斩：LV3时XYYY，单体断肢率极高，并有吹飞效果。
⑥天龙八部：Y按住蓄力二段，大灭杀技，一般落地瞬间吸魂使用。

锁镰

取得方法：在第5关开始不久后的一上尸体上取得。

性能特点：很另类的武器，攻击范围较大出招速度偏慢，攻击力也不高，好处在于锁镰拥有较多投技，一些投技一旦命中人类敌人会有100%断肢效果(敌人密度过大聚在一起时也可一次断肢二名敌人)，并且投技过程中为无敌状态。值得一提的是，所有断肢投技一旦命中倒地中的人类敌人会有100%断头的隐藏属性。另外，其灭杀技有不命中敌人也能施展的特性，并拥有较长的无敌时间。在某些情况下有着特殊的作用。由于锁镰不容易上手，大多玩家如果不是为了解锁"武器大师"成就的话，一般不会太多使用此武器。



实用技推荐

①鹏落：LV2时XXX前X或LV3时摇杆一周YYX，投技，威力不算大，酌情使用。
②斩鬼：LV2时XY(Y长按)或前Y长按，投技，有100%断臂效果。对倒地敌人使用有一击必杀的隐藏属性。
③斩鬼：LV2时摇杆一周YX或跳跃落地时XX，投技，有100%断腿效果。对倒地敌人使用有一击必杀的隐藏属性。后一出法出招表中并没有，但此出法配合"跳骷"使用更为简单实用。
④跳骷：跳跃时X，有令人类敌人硬直并倒地的效果，配合落地时XX使用可一击必杀，相当好用。
⑤九头龙乱舞：Y按住蓄力二段，大灭杀技，不命中敌人也能施展，一般落地瞬间吸魂使用。

暗月镰刀

取得方法：在第6关打败风神沃夫之后取得。

性能特点：范围大、攻击力高，类似于前作大刀的高性能大型武器。不要看其个头大，但出招速度并不慢，且可以使用一般灵巧武器才能使用的飞燕技能，飞燕命中人类敌人后可变化为投技，这大大增加了安全系数，使其实用度大增。相比其他武器，镰刀的招数并不多，但简单实用，一招YYY和空中XXY足以对付大多数敌人和BOSS。事实上，使用它最主要攻击套路还是吸魂后的大灭杀技，发动后为远程直线攻击，命中敌人轻则断肢残废，重则瞬间粉身碎骨，根本近不了身就一命呜呼了，相当有魄力。在一些狭窄的直线场地一次秒杀一群人的感觉不是一个爽字能形容的。

实用技推荐

①百舌驱(飞燕)：朝敌人跳跃时Y，命中人类敌人可变化为投技。
②火神鸣：LV2时YYY，有断肢效果，一般接在飞燕投技后使用比较安全，也是对付BOSS最直接有效的技能。
③血时雨：跳跃时Y，对付一些BOSS时很实用，也可跳跃时先XX再Y。
④荒霸吐：Y按住蓄力二段，大灭杀技，一般落地瞬间吸魂使用，镰刀的主力技能。



双拐

取得方法：第7章后半段，从上层落入小屋后，在尸体上捡到。

性能特点：又是一件奇门武器，但了解之后要比想像中好用得多，仅凭一招"百花撩乱"(二段灭杀技)就让大多数杂兵闻风丧胆。百花撩乱发动以后，虽然攻击范围小，但在高速乱舞中有着多段切换敌人的性能，且攻击力强大，一次击杀数个敌人不成问题。就算是"春岚"(一段灭杀技)发动一次也可以轻易干掉一名敌人，其中包括很多种类的敌人，比如紫魔神、黄魔神、狼人、机械女、电锯怪，甚至体力很高的红、绿忍者等等。一段蓄力就能100%干掉如此多种类的敌人也只有双拐才能做得到。只靠一个黄魂就能连续击杀敌人的高性能，从很大程度上减小了游戏的难度，在一些百人斩中，双拐也有突出的表现。"二重岚"有较长的无敌时间，也可好好利用。另外值得一提的是特殊技"神雉"，配合某些技能使用会有特别效果，也很酷！



实用技推荐

①饭纲落：LV2时XYXXXY或XXXYXXXY，投技，威力较大，对付忍者时有可能被爆破手里剑中断，酌情使用。
②花环落：LV2时XX前XY，投技，威力不算大。配合神雉使用可减小被中断的几率，配合神雉简易出法为：XAXY。
③二重岚：LV2时摇杆一周+Y，除第一段攻击外全程无敌，有断腿效果。
④千花齐绽：LV3时XXYYY，单体断肢率较高，但由于段数偏高有被中断的可能。
⑤神雉：施展连击时A或LT+L，特殊技，配合某些技能使用有意想不到的效果。第一种出法较为简单实用。
⑥破石碎岩(飞燕)：朝敌人跳跃时YY，有断肢效果，吹飞作用。配合神雉使用可转化为投技，配合神雉出法为：朝敌人跳跃时YAXY，很酷很实用！
⑦春岚：Y按住蓄力一段，很强的小灭杀技，对一些体力较多的敌人也能一次击杀。一般落地瞬间吸魂使用。
⑧百花撩乱：Y按住蓄力二段，攻击力巨大，大灭杀技，一般落地瞬间吸魂使用。

双锁镰

取得方法：第9关打过巨型地虫之后，在丛林的尸体上捡到。

性能特点：双锁镰也就是前作中的"双节镰刃"，在本作中很多招式在原来的基础上进行了大幅调整进化，但依然可以说是一种易学难精的达人向武器。它的攻击频率和攻击段数都是所有武器中最高的，很多攻击中也有一定的无敌时间，但在爆破手里剑满天飞的环境中，高段连击技能在地面上很难顺利施展，好在双锁镰有超长的滞空时间，可以在空中打出高段华丽的连击算是弥补了在地面上的缺陷。实战中，尽量以快速起身浮空的招式作为主要进攻手段。



实用技推荐

①九天：LV2时摇杆一周+Y，范围断肢率极高。
②饭纲落：LV2时XYXXXY，投技，对付忍者时有可能被爆破手里剑中断，酌情使用。
③穿山：LV3时XYYYYYY，高段浮空连击技，有魂时最好空中三段突进后直接落地吸魂，不要把招出完。
④腾蛇：LV3时前YY连按，向前突进直接使敌人浮空的高段连击技，有魂时最好空中三段突进后直接落地吸魂，不要把招出完。
⑤穿山(飞燕)：LV3朝敌人跳跃时YYYYY，有断肢效果，空中每一段突进后都可以选择直接落地吸魂。
⑥龙飞凤舞：Y按住蓄力二段，大灭杀技，施展时可以连按Y增加伤害，一般落地瞬间吸魂使用。

投射武器

投射武器在“《忍龙》系列”中一直都不只是副武器这样简单的存在，包括双龙神弓、爆破手里剑、格林水中机枪，都对游戏的流程有一定的影响，除了解谜要素外，甚至还有好几个BOSS都一定要使用双龙神弓攻击才有效。不过还好，这次板垣想通了，给弓箭增加了准星。

手里剑

取得方法：游戏初始便拥有的投射武器。

性能特点：可无限使用的投射武器。攻击力非常小，对一些表壳坚硬的敌人无效，一般只能起到牵制作用，或用于连技间的衔接。手里剑不能使用蓄力或吸魂攻击。

双龙神弓

取得方法：在第2关进入龙之城后取得。

性能特点：弓箭上限为30发，攻击力不高，但蓄力后威力大增。有一些机关必须使用弓箭来开启，部分敌人和BOSS也只能用弓箭来对付。在地面不动方向或跳起射箭，弓箭会自动锁定目标，但命中率会下降。射机关或BOSS时，一般需要进行主视角瞄准。



爆破手里剑

取得方法：在第3关进入下水道后的一具尸体上找到。

性能特点：爆破手里剑的携带上限为30发，命中敌人后会爆炸，威力较大，可以炸开一些墙壁。蓄力后为三连发，但不会增加爆炸威力。爆破手里剑的断肢效果不错，但要注意射程，且对部分敌人无效。

格林水中机枪

取得方法：在第5关开始阶段喷泉下方的箱子里取得。

性能特点：只能在水中使用的投射武器，在岸上无法使用。不能蓄力，但可以无限连发。水中机枪的威力不高，但用于清除水雷和食人鱼是足够了。

风车手里剑

取得方法：在第11关吴叶房间的箱子里取得。

性能特点：就是回旋镖或飞去来器。风车手里剑可一次攻击多个敌人，平常投射时威力一般，但可以蓄力或吸魂，之后就有断肢甚至断头的效果了。超杀状态的风车手里剑，攻击距离也会增加。总的来说不是一件经常会用到的投射武器。



忍术介绍

忍术在游戏中类似于射击游戏中保险的存在，是一种辅助的攻击手段，同时也可利用无敌时间解围。本作中共有4种忍术，均可使用两次魄封珠升至3级。

火炎龙

取得方法：第1关开始后不久的箱子里。

性能特点：向目标投掷火球的忍术，是最基础的忍术。升至3级后可一次向三个目标投掷火球，火球的威力和射程都还可以，游戏后期一些难点杂兵战中值得使用。

破魔裂风刃

取得方法：在第3关一开始大楼门口的尸体上取得。

性能特点：在身体周边发出真空波切割敌人的忍术，攻击力不算太高，但敌人就算没有被碎尸，也通常会断手断脚。升级后提升威力和范围，在狭小场景的混战中使用特别有效。

凤凰焰舞

取得方法：第5关用“赤铜钥匙”打开一个房间，在房间内的尸体身上捡到。

性能特点：召唤出一些火鸟在施术者周边飞舞的忍术，升级后可增加火鸟数量可持续时间。这一忍术的无敌时间短，但持续时间和攻击力都要比想像中的高，在一些特殊场合使用，比如对付一些大型敌人，具有锦上添花的作用，但使用率并不高。

暗极重波弹

取得方法：在第7关修罗道对面的小房间内取得。

性能特点：简单说来就是波动拳，只是这招“阿多肯”有贯通能力，射程也很远。在狭窄的直线场地中，可一次把前方的敌人全部消灭，只是这样的机会并不多。升级后波动拳的威力和个头儿都会有所增加。

流程相关成就

名称	点数	开启条件
完成章节1	10	通过第一关
完成章节2	10	通过第二关
完成章节3	10	通过第三关
击败艾力克	15	通过第四关
完成章节5	10	通过第五关
击败沃夫	15	通过第六关
完成章节7	10	通过第七关
击败塞德尼斯	15	通过第八关
完成章节9	10	通过第九关
击败伊莉莎白	15	通过第十关
击败幻心	15	通过第十一关
击杀火神	15	第十二关打败火神后
击杀风神	15	通过第十二关
击杀雷神	15	通过第十三关
消灭幻心	15	第十四关打败幻心后
击杀血神	15	第十四关打败血神后
击杀凶魔皇帝	15	第十四关打败凶魔皇帝后
下忍	100	任意难度通关
中忍	100	中忍难度通关
上忍	100	上忍难度通关
超忍	100	超忍难度通关

水晶骷髅相关成就

名称	点数	开启条件
中忍之Karma	20	找到10个水晶骷髅
上忍之Karma	20	找到20个水晶骷髅
超忍之Karma	20	找到30个水晶骷髅

技能相关成就

名称	点数	开启条件
习得旋风之术	5	取得卷轴“旋风之术”后使用一次闪避
习得无影之术	5	取得卷轴“无影之术”后使用一次走墙壁
习得疾风之术	5	取得卷轴“疾风之术”后使用一次防御中闪避
习得必杀之术	5	取得卷轴“必杀之术”后使用一次终结技
习得飞鸟之术	5	取得卷轴“飞鸟之术”后使用一次壁间连续弹跳
习得飞燕之术	5	取得卷轴“飞燕之术”后使用一次飞燕
习得灭杀之术	5	取得卷轴“灭杀之术”后使用一次蓄力灭杀技
习得灭杀引导之术	5	取得卷轴“灭杀引导之术”后使用一次吸魂灭杀技
习得反击之术	5	取得卷轴“反击之术”后使用一次防御反击
习得无双之术	5	取得卷轴“无双之术”后使用一次墙上连续跑动
习得飞影之术	5	取得卷轴“飞影之术”后使用一次窄墙间来回跑跳
忍术“火炎龙”	5	取得忍术“火炎龙”后使用一次该忍术
忍术“破魔裂风刃”	5	取得忍术“破魔裂风刃”后使用一次该忍术
忍术“凤凰焰舞”	5	取得忍术“凤凰焰舞”后使用一次该忍术
忍术“暗极重波弹”	5	取得忍术“暗极重波弹”后使用一次该忍术

修罗道相关成就

名称	点数	开启条件
一白修罗道	15	通过一白修罗道
二黑修罗道	15	通过二黑修罗道
三碧修罗道	15	通过三碧修罗道
四绿修罗道	15	通过四绿修罗道
五黄修罗道	15	通过五黄修罗道
六白修罗道	15	通过六白修罗道
七赤修罗道	15	通过七赤修罗道
八白修罗道	15	通过八白修罗道
九紫修罗道	15	通过九紫修罗道

数字相关成就

名称	点数	开启条件
达成百连斩	20	完成一次100连击
不屈不挠的精神	5	接关100次以上
精通灭杀之术	20	用灭杀技干掉1000个敌人
精通必杀之术	20	用终结技干掉1000个敌人

武器相关成就

名称	点数	开启条件
龙剑大师	5	只使用龙剑通关
无想新月棍大师	5	只使用无想新月棍通关
硬壳猛禽爪大师	5	只使用硬壳猛禽爪通关
严龙·伐虎大师	5	只使用严龙·伐虎通关
锁镰大师	5	只使用锁镰通关
暗月镰刀大师	5	只使用暗月镰刀通关
琉球古武术兵器大师	5	只使用双拐通关
双锁镰大师	5	只使用双锁镰通关



TIPS 武器大师

《忍龙Ⅱ》成就中最难的当然是超忍难度通关，但最麻烦的却是最后的40点成就，需要玩家在只使用一种武器通关，8件武器也就是说要通过8遍，听起来就够吓人的。其实只要掌握其中的一些规律，要想达成全武器大师成就会轻松许多。

特点规律：在挑战武器大师成就过程中，使用投射武器和忍术并没有限制，但使用其他武器只要砍到敌人，哪怕是砍到了没杀死也是不行的。如果只是把其他武器拿出来空挥练练招是没关系的，不会影响通关时成就的开启。武器大师可以选择二周目，对难度也没有要求。

巧妙方法：选择下忍难度，且通关两次，那么就可以令忍术上限达到7次(这两次通关已经可以取得无想新月棍、暗月镰刀等这几个比较容易拿的武器大师成就了)。从第三遍开始，所有的非强制战斗都回避掉，强制战斗只用忍术和投射武器来打，一遇到商店就补充投射武器和忍术，到第5关时就能达到8次的忍术上限。我们可以算一下，我们有30发弓箭、30发爆破手里箭和无限的风车手里剑，还有8次忍术+还魂护符(相当于8次忍术)+3个鬼道补气露，也就是19个忍术，用这些装备对付下忍难度的敌



人和BOSS绰绰有余了。只要不用任何武器攻击敌人，并坚持到最后一两关，反复读取存档，并只使用相关武器通关，那么取得全武器大师成就的时间就会大大缩短。

超忍难度全攻略



刚开始就是一群非常棘手的爆忍，可以迅速跳到村正店右门口把木桶砍开【图1-1】，当然尽量一次只打开一个最好，分两次利用木桶里的黄魂来攻击爆忍就会轻松不少。


1-1

在正常情况下是很难接近爆忍的，不是离他很近的话如果出刀他就会向后小跳同时扔出爆破手里剑，不但打不到反而会被命中。在里风收招时也经常会被爆破手里剑所伤，甚至在吸魂攻击的无敌过程中也会被插很多支，就因为这样的设计使难度在很大的程度上提高了，往往在落地时由于身上插满了爆破手里剑而无法连续使用吸魂攻击。所以，如果空中被炸，双脚着地时一定要习惯使用吸魂攻击这一系统。其次，在一次吸魂攻击完毕时，如果爆忍离得很近可立刻使用断肢率极高的XXY对他进行断肢，断肢后马上里风跟上将其终结，这样就可以再次得到两个魂。注意魂化出来的速度很慢(相比第一作)，最好两次里风踩头后再吸。

栅栏门打开后的爆矢兵可以一个一个地引到村正店门口蓄力攻击杀死。当打开第一个房间大门时可先向回里风后蓄力二段等着一群忍者跑过来。蓄力二段在人群里有极高的断肢率，看到没有杀死且断肢的要立刻解决以保证至少有二个魂的数量可以继续吸魂攻击。清完后里面的箱子里有蓝魂补给，当然也可以再向前清完两个场地的敌人回来再打开。继续向前在有断路的地方一定要第一时间跳过去，否则对面的爆矢兵出现后麻烦会很大。跳过去后可以迅速使用XXY至少可断肢一个敌人，断肢后如果没机会终结就连续踩头向里跳打开箱子先拿到忍术“火炎龙”，得到后可向人群里使用飞燕攻击，飞燕攻击到地上的敌人有一定几率可断头，但当忍者在空中被击中时必死，比如当他跳起时或被浮空时。飞燕落地后立刻放火炎龙，此处火炎龙不必省，下面箱子里就可以补给。一旦得到两个魂后就可以往人群里跳使用吸魂攻击了。清完后跳下去有三个坛子，分三次打开坛子吸魂可轻易解决此处敌人，再次清完后打开箱子补给红魂(如果忍术没用完可以再往后打两个场地)。此时建议回去记录一下，顺便还可以在之前没有打开的箱子里补给一下蓝魂。超忍难度最好是循序渐进、步步为营，否则随时都有可能因为GAME OVER而白费力气。

回来后，继续向上走会有忍者法师，可以立刻跑回到红魂箱子场地蓄力把他们干掉，这也是以后的主要战斗思路。敌人清完后如果留下蓝魂可在系统自动回复体力后再吃(注意：用灭杀技或必杀技杀死的敌人只会出现黄魂)。

当到达第二个记录点时，连续使用飞鸟返上到最高处后直接按Y劈下来，再回到记录点附近，这样上面的两名忍者法师就会跟着瞬移下来，干掉他俩后魂不要吃，迅速再次连续使用飞鸟返到达上层对爆忍使用吸魂攻击即可。

跳到河里往左走到尽头，打开船上的箱子，如果是大蝙蝠就往桥的方向跑。由于大蝙蝠的活动范围有限，所以它们只能飞到桥边的梯子处，在那里就可以蓄力杀死它们了【图1-2】。当然也有一定几率在箱子里得到1000的黄魂。过了桥后可以先打开旁边的坛子，然后对跑出来的忍者使用吸魂攻击。

当来到如【图1-3】处时，把敌人引出来往回走避开爆矢兵的干扰后再把它们干掉。如果想刷钱的话，反复到这里引出敌人就可无限刷钱了(最好把升到二级棍子的钱也刷出来)。刷钱时可以把忍者引出后迅速躲到拐角处蓄力二段杀死，使用二段灭杀技杀死敌人得到的黄魂量是普通黄魂的7倍！(一段是3倍，终结技是2倍)如果想回复一下体力时就可利用飞燕空中必死的特性将忍者浮空后迅速杀死，会有一定几率得到蓝魂或红魂。普通速杀推荐使用：踩头后里风到近身，XY(Y长按)浮空后接手里剑取消，迅速风驱+飞燕即可一击必杀！

继续向前在桥上会有两名讨厌的爆矢兵，可用火炎龙伺候，有时一级火炎龙也可放死两个敌人，就算放死一个也不要再放了，留两个火炎龙对后面两处断路处的爆矢兵各使用一个然后迅速跳过去杀死。先记录再跳下断路杀爆忍，爆忍清完后可在一端得到神命珠，在另外一端补给蓝魂。此处爆忍也是无限的，但由于对付爆忍的难度较大，生命得不到保障，不推荐在此刷钱。

当到达得到无想新月棍的房间门前发生强制战斗，开始后可立刻跳到房间右边的一个拐角处蓄满二段，全灭后可在房间内取得棍子，并在箱子内补给红魂。到达商店时，如果前面刷一点钱的话可以把龙剑和棍子都升到二级，这样进入摩天楼后有二级棍子会好打很多。

提前蓄力二段消灭公路上所有敌人，进入摩天楼体力自动补满，此时换二级棍子用风驱+空中XXY可以一次干掉一个爆忍，得到二个魂后再吸魂攻击。记录后开门进去，首先打破一个花盆(共2个)，利用里面的黄魂使用二级棍子吸魂攻击可以很快把敌人清完，如果中间魂断了就继续用空中XXY先杀死二个敌人。清完记


1-2


1-3

得先从楼梯下去，可在箱子中得到"鬼道补气露"。此处离记录点近，可以打一层就记录一次。上第二层时在敌人没来到之前可以先在楼梯处蓄力到二段，打中后尽量用手动往人多的地方移动，如果魂断了就打开花盆继续吸魂。清完后从楼梯上去得到"控制钥匙"，打开门进入从旁边的梯子爬上去然后连续使用飞鸟返即可到达上层。上去后首先使用空中XXY摔死两个敌人然后吸魂攻击，清完从记录点旁边楼梯上去引一下敌人立刻往回跳同样可以蓄力到二段，清完记录进门后就是BOSS战了。

BOSS 罗刹

推荐武器：2级龙剑

如果火炎龙没用完的话，开始就可以放一个烧死一个爆忍，然后按RB键调成自由视角，甩开BOSS后使用饭纲落再摔死一个爆忍，然后吸魂攻击BOSS，基本两次都打全了就可以终结它了。如果用二级棍子吸魂使用"天水影"(摇杆一周+Y按住蓄满二段)同样两次就可以干掉它，但在这里由于杂兵站位很稀松而且到处乱跑，使棍子空中XXY的命中率大为下降，所以还是推荐使



用龙剑更为实用。期间自身体力低下时可优先使用九字神珠。打此BOSS不用什么特殊的技巧，后期它会以杂兵的身分频繁出现。





在墓地杀死几名忍者后，可在商店附近的阶梯处提前蓄力二段清理此处敌人，清理完后向前会碰到很多忍犬和爆矢兵。忍犬是一种比较麻烦的敌人，不但自身速度快而且会扔爆破手里剑，其撕咬加自爆的攻击力十分恐怖。此处可以迅速向前冲，优先把站在靶子下面的那个爆矢兵解决掉，可用飞燕对其造成硬直后再用饭纲落杀死，如果没来得及就立刻用火炎龙烧死他。然后从靶子右边跳到河岸处，站在如【图2-1】的地方不断使用棍子的"前Y"把剩下的忍犬和忍者全部清完。此位置不会被敌人直接攻击到，但要小心忍犬的爆破手里剑。清完后，在河对面的三个爆矢兵最好用火炎龙烧死两个，否则很难顺利地到达河对岸。

在院子内记录完之后，到巷子入口处引一下然后迅速跳回院子的拐角处蓄力二段等着，同时也可以避免巷子内爆矢兵的干扰，干掉三个跑过来的白忍后，如果无伤可再记录一次，这样当在得到猛禽爪的房间战死后续关，巷子内的两名爆矢兵就不会再出现。进入房间后会出现很多爆忍的强制战斗，可在第一个爆忍跳下来的同时，用龙剑的饭纲落第一时间把他杀死。当然，如果算得准的话，也可以在他跳下来没落地的瞬间用飞燕将其秒杀，秒杀之后还可以用饭纲落再摔死另一个。如果只杀死了这一个就换棍子，使用空中XXY再摔死一个就可以吸魂大范围的攻击了。得到爪子后，如果不怕跑路先别往院子内走，可以立刻回到商店处把爪子升到二级，有了二级爪子的飞燕+饭纲落对付爆忍会轻松很多。



回到吴叶房间门口的院子里会出现很多爆忍和爆矢兵，在这里的战斗千万不要跑过去，也不要往回拖人，往回拖的话(第一个记录点方向)所有忍者就会立刻消失，这样就得不到可以挑战百人斩的"修罗之杵"了。可以把敌人引到猛禽爪房间去战斗，把他们引进去后往里跑，这样房间的门就会自动关上，等清完进来的一批后再打开门放进来下一批，而且每清完一批时魂还可以保留着，不会自动吃掉。当全部清完后蜡烛点燃得到"修罗之杵"！

继续向前会有两个高台上的爆矢兵不停地射箭，可以把下面的两个爆忍单独引到拐角处蓄力二段干掉，然后用里风+跳呈"Z"型往前跳，跳上一个高台后先往对面的高台上使用爪子的飞燕+饭纲落干掉一个，然后再往回跳使用相同的手段杀死另一个敌人。在箱子里补给到蓝魂后再使用相同的办法把后面四个敌人干掉即可。

来到房顶时会有四个忍者法师，此处敌人是无限的，如果想刷一点钱，消灭四个忍者法师跳下房子再上来就会重新刷出四个。但想更快的话可以清完后扒在房子边缘再上去也会重新刷出敌人(扒在靠近院子那一边房檐上去后会立刻刷出来，如【图2-2】)。跳到房子内部消灭爆矢兵后在



一旁得到副武器"双龙神弓"，用弓射圆形机关，进入龙之城内部和第一关的BOSS发生强制战斗。开始要及时按RB键切换成自由视角，装备猛禽爪使用飞燕+饭纲落摔死两个爆忍，然后对BOSS使用吸魂攻击即可。打法基本和第一关一样，只是由于场地比第一关要小很多，所以场面会非常混乱，注意空中被攻击的话要落地瞬间吸魂。

击败BOSS后从小门出去左转来到记录点，记录后从记录点旁边的楼梯上去到达龙头处，使用连续壁走可以任意先跳到一边，把敌人全灭后分别在两边得到道具"佛青宝石"和"朱砂宝石"，回到龙头处把两块宝石装在平台两边的物体上，然后用弓射龙嘴附近的黄色圆形发光体即可垂下另一个平台，通过平台进入到龙嘴内部。

从记录点旁边的破洞来到房顶消灭数个忍者法师后，沿房顶再次进入到龙之城内部，干掉几个忍者后从有两盏灯的缺口处跳下会看到商店和记录点，钱多的话可以优先把猛禽爪升满级(对付本关BOSS)，要是刚好只够升一个武器的话升棍子满级也是可以的(对付下关BOSS)。返回到上层再从楼梯上去后进门发生BOSS战。

BOSS 邪忍王幻心

推荐武器：2级或3级猛禽爪

先远离他用飞燕+饭纲落把四个爆忍清除，如果他在角落里被饭纲落砸到有时甚至会掉三倍的血。清完杂兵后不要离他太近，太近的话如果他出旋转攻击不但速度快攻击力高，而且多段攻击里带有破防效果令人防不胜防，被打中不死也重伤了。当他出完七连斩或蓄力斩时立刻用"XX前YYY"或"前XXXXY"攻击他，特别是"前XXXXY"对他效果明显，前四段都会命中。另外，当他每次攻击完都可以立刻用XYY攻击他，命中率也很高，如果三段全部命中掉血也是很可观的，如果被弹开要立刻里风回避。



章节 3 雷鸣之魔都

开始后往回跳到角落里把蝙蝠引出来，然后向前跑用手里剑打掉两只，魂留着。当紫色魔神出现时就可以吸魂攻击了。紫魔神虽然体型大但近身攻击基本都不会破防，还是很容易对付的一种敌人，只是要小心它远程跳过来的投技就可以了。期间魂不够两个时，用龙剑的XXY、爪子的XYYY或棍子的XXY都可以轻易把它断肢然后终结。清完后，在商店左边巷子内的箱子先不要打开，如【图3-1】，里面是红魂。顺着两辆燃烧的汽车进入通道可在尸体上得到忍术"破魔裂风刃"，推荐优先升级。在消灭一群爆忍后从楼梯上去，对面的三个爆矢兵可用火炎龙烧死，然后回到之前的箱子中补给红魂。



3-1

从第一个记录点连续使用飞鸟返上去后碰到很多小飞鸟，可以用弓左右跳着射，但跳一次不要连续射两箭，那样容易被火球攻击到，弓箭射完可以在附近补给到。清完小鸟后，接近绳子附近时对面又会出现数个爆矢兵，此时再跳回到第一个记录点处然后再次来到这里，讨厌的爆矢兵即会消失。从绳子处直接跳下去，清理完两个平台上的四个忍者法师和下面的爆忍在箱子中可得到一些东西，如果自身带的东西是满的可能会是一个价值很高的大黄魂。返回到绳子处，利用绳子到达对面，最好是直接跳到平台上，这样可以在不被爆矢兵干扰的情况下先杀死两个跳上来的白忍。

从第二个记录点跳下去结束两场战斗后向前走会出现剧情，在剧情完了之后黄魔神会直接扑过来使用投技，注意及时用里风躲开，这一扑攻击力极高。清完所有魔神后从洞口跳入地底。

跳入地下可看到第三个记录点，消灭一群紫魔神后从记录点向前走右转在尸体上可得到"傀封珠"，从旁边梯子爬上去在箱子中是红魂，先不要打开。从有黄色灯光的小门进入



3-2

后，连续跳过两处断路会看到几只黄魔神，使用风刃将其断肢后终结，然后返回红魂箱子处补给红魂，回去时顺便从断路跳下去用风刃把大蝙蝠也杀死，在上面的一个箱子中也有一定几率开到黄魂。

从第四个记录点向前来到商店处，打开门后可在商店旁边如【图3-2】或跳到商店下面蓄力二段杀死跑过来的几个爆忍，然后再进入大风扇的地方消灭紫魔神。在附近的忍者尸体上得到爆破手里剑后，先从栅栏门进入，消灭敌人可在忍者尸体上得到"灵仙龙骨丹"，在箱子中得到一些黄魂。返回后从斜坡下去，沿路通过横杆荡到水中，游过水中通道来到第五个记录点处(期间碰到的大蝙蝠可用风刃放死，第五个记录点上方平台的箱子中会有红魂补给)。

从第五个记录点往前在一个凹陷处会碰到很多紫魔神和爬虫的组合，可以先跳下去把敌人引出来再迅速跳上来，如【图3-3】，这样爬虫上不来只要单打紫魔神就可以了，紫魔神清完后再下去清理爬虫就容易多了。全部清完后继续向前，来到一个需要连续壁走两次才能到达对面商店处的



3-3



3-4

地方，如【图3-4】处，此时对面会有两个麻烦的爆矢兵，但如果返回到【图3-3】附近再回来，两个爆矢兵就消失了。当跳到商店处时又会出现很多爆矢兵和爆忍，把爆忍干掉后如果不想打爆矢兵，可以用同样方法把他们拖掉。

一白修罗道百人斩

敌人配置：绿忍、紫忍、高级法师

推荐武器：3级猛禽爪、爆破手里剑、2级破魔裂风刃

奖励宝箱：九字神珠

此百人斩算是有一定难度的，但如果方法得当，其难度会直线下降。敌人配置全部是高级忍者和高级法师，也就是第十一关的敌人配置，不但攻击力超高而且体力也大幅上升。从干扰程度来讲法师第一，他的瞬移+高攻击力的远程地火和地波令人防不胜防，好在他体力不高。其次是紫忍和绿忍，紫忍远程有爆破手里剑，近身的自爆手臂也很可怕。所以可以考虑



优先解决法师然后再解决紫忍。开始后迅速里风靠近紫忍和绿忍然后放风刃，利用风刃打残一部分紫忍和绿忍，目的并不是直接杀死他们。然后围着场地用里风+跳不停的逃跑，发现后面有追过来的紫忍或绿忍就用爆破手里剑插他，每个人只要插到一支即可，目的也是把他炸残，如果听到法师口中念念有词时一定不要停下来插手里剑，等到发现没有忍者追了就说明那些紫忍和绿忍已经是伤残人士了，一旦场面被控制住，不混乱了，法师就不那么可怕了。此时继续围着场地跑残疾忍者就会在场地中央集合，甩开残疾忍者后用飞燕+饭纲落攻击法师，一次可以摔死一个。但一定要注意不要在残疾区里使用饭纲落，如果把他们砸死了或落地时被抱住就不好了，被抱住有可能被秒杀！法师清完后再清紫忍，要不断地变幻角度跑，让某一个紫忍孤立出来用爆破手里剑把他炸死，不推荐直接到残疾人堆里使用饭纲落单摔死一个，弄不好被抱住秒杀掉就前功尽弃了。当跑动的紫忍被清完就可以把剩下的两个残疾紫忍炸死了，以避免他们继续扔爆破手里剑干扰。

打完百人斩后，如果棍子没升满级建议在此商店升满先，打BOSS要用到。从百人斩记录点跳下去后远处车箱里会出现爆矢兵，可迅速冲到车箱下方避开爆矢兵的干扰并干掉爆忍，清完爆忍在车箱下面爆矢兵射不到的角度把爆矢兵射杀，如【图3-5】处。清完后，经过车箱到达另一边通道，此处有很多紫魔神和黄魔神，跳下车箱后就可以用爆破手里剑先插它们一支，插完一支后小心回避掉紫魔神远程跳过来的投技。然后冲向对面边里风+跳边扔爆破手里剑，被插一支可炸断肢，插二支就可以炸死一个，一直跳到尽头扔到尽头，转身后使用棍子踩头吸魂攻击。手里剑多的话就可以这样来回跑着扔着吸着，但要小心黄魔神吐出的火球，不要一直跳直线。爆破手里剑不够时可以放风刃协助断肢，全部清完后BOSS出现。



3-5

BOSS 雷钢虫

推荐武器：3级无想新月棍、弓

一开始就可以用弓蓄力到二段瞄准面部先射一箭，然后迅速跳到最近的这根柱子前面使用天水影(摇杆一周+Y按住蓄满二段)，等它撞坏柱子就立刻放开抽它，此招如果打实在的话几乎可以一次打掉它四分之一的体力。当它游向对面时也可以用弓蓄力二段等它转头就射它面部，不过有时它会放小杂鱼，看到它放要及时用"YYYYY"打掉。当它转身向回游时，经常游到中段会放小杂鱼，电球、蓝脸等远程攻击物，所以最好还是提前使用天水影等着它。看到攻击物近身时就立刻松开利用天水影的无敌时间来回避。其中电球的攻击时间会很长，天水影不能完全回避掉，要再接二到三次里风+跳才可以，如果实在跑不了就放风刃护身。当它体力不多瘫倒在地时按Y终结它。





开始会出现很多大蝙蝠，一直向前跑把它们带到可以跳到下层的洞口处，放一个风刃然后跳下去，迅速靠近爆矢兵再放一个风刃，风刃快结束时要把风刃扔向远处的爆矢兵，然后跳过去使用棍子连续吸魂攻击，期间可以把三个风刃放完。清完向前一点的爆忍可以一个一个引出来干掉，干掉后可以在附近箱子中补给到红魂。再往前碰到很多紫魔神和黄魔神，可以躲到红魂箱子对面的一小块凹型场地，把它们一个一个引过来解决掉。从第一个记录点到达上层后迅速再回到下层，这样忍者法师会第一时间瞬移跟下来，可以优先解决掉两个。当到达地面时会有很多忍犬，可以把它们引到地下，引一两个打死，如果来多了就利用铁栏挡住后把它们射死【图4-1】。来到第二个记录点，从旁边的梯子上到最顶端往反方向跳，在箱子中得到"还魂护符"，返回梯子爬上去在尸体上得到"魄封珠"。沿路来到巨人BOSS记录点前的一个场地时会有很多紫魔神和黄魔神，先把它们引过来，然后站在上来时的平台上，利用爆破手里剑把它们清完【图4-2】，清完后回去把爆破手里剑补满。


4-1




4-2

BOSS 巨人

推荐武器：3级无想新月棍

本难度巨人没有带杂兵，躲开巨人的攻击后用天水影攻击它就可以了。注意不要站在它的正前方蓄力，它吹一口气就能把隼龙秒杀。站在它两腿之间，躲开攻击就可以蓄力，它的攻击只要不是投技，最好是防御之后再用里风（防御并不伤血），先里风的话弄不好会被它打到。大约四五次天水影就可以送它上路了。

击败巨人后体力会自动补满，接着迎来的是一群凶恶的黄魔神，可以用爆破手里剑一边里风+跳一边扔，出现两个魂后就吸魂攻击。清完后在房间门口通道内的几个爆忍可以引到外面大场地再进行屠杀，进入房间内首先进行记录。记录完后把房间内所有敌人清完，在房间内可以补给到爆破手里剑，得到武器"严龙·伐虎"，并可以在Xbox标志处无限回复体力。

二黑修罗道百人斩

敌人配置：蜘蛛骷髅、电锯怪
推荐武器：3级无想新月棍
奖励宝箱：还魂护符或5万黄魂

此百人斩非常容易好打，是个赚钱的好地方。如果想多赚一点钱，可以先用龙剑的XXY把电锯怪左手大炮斩掉，如果斩掉的是右手电锯或腿就杀死让它重新刷一个，把四个电锯怪的大炮全斩断就可以蓄力二段打蜘蛛骷髅了。如果闲麻烦就直接用棍子不断的吸魂攻击所有敌人即可。单打蜘蛛骷髅的话大约可以多赚一二万黄魂。



百人斩完成后继续前行干掉一群忍者后从二楼窗口跳出去，出去后一路都是紫魔神很好对付。当到达自由女神塔下时会有很多飞鸟和紫魔神，不必理会飞鸟，可以绕到塔的另一边去打紫魔神。清完紫魔神后进入塔内，把爆忍引到塔外打就可以避免爆矢兵的干扰了。记录完毕，沿路清理掉一些爆忍后到达商店处，如果打过本关百人斩的话应该不会再缺钱了，推荐优先把双刃升为满级。

BOSS 雷神艾力克

推荐武器：3级猛禽爪

雷神投技相当快，尽量不要在地上呆着，他放电球时可以不断用里风+跳，当他放闪电时要有节奏地用里风接近他，但不要跳。他的旋风在冲过来时只要把握好时机也是可以里风过去的。在他落地后可以连续使用飞燕+Y攻击，当飞燕打点低时会冲到地上，此时追加的Y就会攻击到他，而且经常会使他出现硬直，看到他出现硬直时立刻再追加一次"前YY"可命中第一段，3级爪子这一套下来伤害是很可观的。正常情况下只要不断地用飞燕冲地Y就可以干掉他了。如果飞燕冲地Y使他出现了蹲在地上气绝的现象，立刻"前YY"之后还可以追加YYY（或摇杆一周+Y），其伤害程度几乎可以下他一半体力。





开始清完一批忍者后来到桥头碰到新怪物狼人，可在它没跑到之前提前蓄力二段等着它，狼人虽然跑得很快，但往往跑到跟前会愣在那里。它的攻击频率也不高，战斗中很容易就可以跳到一旁蓄力二段攻击它，但当地上有尸体时要小心它扔出的尸块，被大的尸块砸到伤血还是很多的。它的强处在于攻击时会破防，被攻击时也不像紫魔神那样容易出现硬直，往往在攻击它的同时它也会攻击你。打狼推荐使用双刀的XYYY比较安全，断肢后终结。另外双刀的灭杀技发动过程中自动切换敌人跑出的距离比龙剑要远、攻击范围广、威力大而且很持久，正常情况下一次灭杀技至少可以杀死两只狼人，基本上能保证每次都有两个魂吸，很快就可以把狼群清完。清完后先不要过桥，从小路拐弯下去在忍者尸体上可得到武器“锁镰”。



打开第一个记录点的小门立刻回跳蓄力二段清完狼人后过了小桥先右拐，在角落处连续使用飞鸟返到达上层平台得到“还魂护符”，返回小桥直走到尽头的空地处，在忍者尸体上得到“鬼神珠”，先不要使用，必要时再加上。从空地处出来右拐来到水池旁出现新敌人红蝎子，对付此敌人可使用饭纲落，清完后在水池底部箱子中得到副武器“格林水中机枪”。从箱子旁边的通道游出去，利用水中机枪把水雷排除，前行游到小船附近又会碰到红蝎子，同样利用水中机枪可以很快清完。如果把小船右拐处的水雷清完还可以赚二三千黄魂。沿水路到达尽头，从小船进入窗口来到第二个记录点处。

出门把紫、黄魔神清完，进入商店附近的小门内得到“桥门钥匙”，打开桥门立刻前跳蓄力，打死一大群狼后沿路来到吊桥处，用弓射对面的两个机关即可放下吊桥，扒住吊桥下方的横杆爬到对面可在箱子中得到“神命珠”。跳到水中利用水中机枪清完红蝎子和水雷，从两个水车上跳到房间内在箱子中可得到“九字神珠”。出门杀死四只狼来到第三个记录点处。



记录完再进去，此处不能回头记录。刚进大门就是蝎子窝，注意红蝎子尾巴下抽攻击威力很高，体力不满有被秒杀的可能，另外它的体力也很高，一次饭纲落摔不死一只。有魂时最好是踩头后再吸，踩头有无敌时间(本作踩头判定明显比第一作小了不少)，由于数量很多要小心应付。进门后左边有商店，建议把所有武器都升满级，把回复道具买满准备挑战百人斩。一直往右拐到尽头得到“赤铜钥匙”，期间有不少紫魔神和红蝎子，要小心。返回途中使用赤铜钥匙打开铁门得到忍术“凤凰焰舞”，出了铁门右拐走到尽头在井口上使用跳Y后掉入井底百人斩处。



三碧修罗道百人斩

敌人配置：忍犬、狼人
推荐武器：3级无想新月棍
奖励宝箱：魄封珠

狼人的主要威胁是：一旦被杀死，它的同伴就会远程扔尸块，混乱当中有可能被砸中。



它的远程跳跃下踩攻击力不俗，体力不满有可能被秒杀，但是可以防住。近身时有投技，只是使用率不高。忍犬相比狼人来说要容易打很多，比流程中的忍犬攻击频率要低不少，只要不被伤残狗扑倒自爆就没有太大威胁。建议先清忍犬，打忍犬时围绕场地边缘不停地里风+跳甩开狼人，然后用棍子摇杆一周+Y蓄力一段抽打(注意不要蓄力二段，蓄力时间太长风险当然就会加大)。蓄力中被打中爆破手里剑和被攻击的几率极低，就算后面的忍犬追上来时再蓄力也没事，当出现魂时就吸魂攻击。如果把狼人误杀了，就要和狼人大范围拉开距离后再蓄力，以免被尸块砸到。当忍犬被清完时，把剩下的狼人先杀死一只，然后风驱踩头落地摇杆一周吸魂攻击就可以了，每次只需一个魂，一次可抽死一只。

百人斩完成后，返回到记录点附近出现红蝎子和黄魔神，可以躲在记录点拐角处用水中机枪先把红蝎子清完，然后再对付黄魔神，当黄魔神离水面较低时也可以用水中机枪射杀【图5-1】。然后从圆型水池下面的通道游进BOSS的大场地，先不要浮出水面去看幽灵鱼就不会遭到攻击，等把水底的几个箱子捡完，最后再去捡台阶上的那个箱子，此时再把所有游过来的幽灵鱼连续清完就可以了。最后来到本场地入口对面的小平台上得到“骷髅钥匙”，然后BOSS战发生。


5-1

BOSS　水龙

推荐武器：弓、3级严龙・伐虎

开始先不要急着射，它会先出喷水攻击或冰锥攻击。由于平台很小，活动范围有限，这两种攻击最好用双刀大天升(摇杆一周+Y)的无敌时间回避。战斗时可以一直站在平台的右边，当回避冰锥时就可以利用右边的柱子挡住不少右边飞来的冰锥，这样就可以当左边的冰锥离的很近时再使用大天升，只要大天升不出得过早，正常情况下是可以完全回避掉的。回避喷水攻击就容易多了，当看到他嘴的周围大范围出现水纹时立刻使用大天升即可，很好把握。回避掉喷水攻击之后必然可以蓄力射它，但回避掉冰锥之后就不能立刻蓄力射箭了，它有可能会连续攻击。另外它还有一招触须抽水攻击，只要往相反的方向里风一次就可以蓄力射它。摸清它这三套后，只要不急着乱射，就基本可以无伤过了。当然，如果装备爪子跳下去使用水上XYY拼血的话也可以，打好了可以很快把它解决掉。





从两个柱子中间连续使用飞鸟返到达上层，沿路来到第一个记录点处。往洞里走，在一遍空地处消灭一群红蝎子后在忍者尸体上得到“傀封珠”，然后在前面大门上使用骷髅钥匙，进入后发生BOSS战。

BOSS 巨大骷髅

推荐武器：3级严龙·伐虎

开始如果它踢骨头注意里风回避，如果是吃骨头就迅速到它身后先使用一次大天升，再用“钟馗大旋斩”(XYXXXXY)砍它一套(注意掉下来的骨头也有攻击判定，最好是在后面砍)。砍完后下面会有很多蜘蛛骷髅干扰十分严重，攻击力也颇高，此时可以迅速跳开远离BOSS，同时也把蜘蛛骷髅引离BOSS身边，然后每当它吃骨头时再去砍它就可万无一失。只是要注意的是，此场地在远离BOSS时，不管是自由视角还是锁定视角都很恶劣，要及时调整，以避免被它远程踢骨头砸到。当砍二到三次的时候它就会两腿一软坐在地上，此时要迅速到它怀中继续使用钟馗大旋斩(砍中黄心伤害巨大)，如此反复大约三次就可将它击败。



四绿修罗道百人斩

敌人配置：机械女、机械火箭
推荐武器：3级无想新月棍、3级锁镰、3级火炎龙
奖励宝箱：九字神珠

此百人斩难度比较大，九字神珠、鬼神珠、还魂护符都可以在这里用掉。机械火箭机动性高、火力猛属于比较令人头痛的敌人，要优先解决。机械女只要和它保持一定距离就没有太大威胁。首先跑到外围和机械女拉开距离，近身机械火箭后用棍子风驱空中XXY即可打它一个硬直，然后可以连续使用风驱空中XXY追打，二三次即可干掉一个，如果有机械女干扰打一次就立刻逃走，不要贪多。当在视角范围内能看到三个机械火箭即可放火炎龙一次秒杀，出现蓝魂或红魂就吃了，黄魂可以吸为灭杀技。注意，尽量不要放到机械女身上，一次火炎龙是杀不死它的，不要浪费，火炎龙在此战很重要。三个火炎龙用完后就先加鬼神珠，等四个火炎龙再用完后即可装备还魂护符。就这样一边打一边有机会就放火炎龙，等所有忍术用完后(包括三个鬼道补气露)，机械火箭基本就可以清完了。机械火箭清完后，机械女也不容忽视，它有些攻击在体力不满的情况下可能会造成秒杀。如果想快可以先杀死一个，然后使用棍子风驱踩头落地摇杆一周吸魂攻击，基本一下一个，如果没有打死的话直接再按一下Y将其终结。如果想安全第一就装备3级锁镰，尽量在它跳起斜下前冲打不到的距离，利用锁镰蓄力二段打不到敌人也可以华丽施展的特性攻击它。注意，在它斜下前冲能攻击到的距离时，它如果跳起来，不管它冲不冲都要放开Y键。当自身体力较少时，就和机械女远距离拉开，系统可以自动回血。此战比较磨人，用时会比较长，须有一定的耐心方可完成。



击败BOSS后，从大门对面的凹槽处连续使用飞鸟返到达上部，在跳过两处断路和刚进入洞口的地方都会有红蝎子出现(途中两个箱子运气不好的话会开出大蝙蝠)，要提前蓄力二段等着，须小心应付，如果被干掉可是要重打BOSS的。再往洞内深处走会有很多蜘蛛骷髅，最好用棍子提前蓄力清完。走到尽头连续使用飞鸟返到达顶层第二个记录点处。



从记录点右边的楼梯上去，在二层塔楼上得到灵仙龙骨丹，然后可以在商店处把所有回复买满准备百人斩。返回到楼梯附近出现剧情，杀死剧情后的两只狼人打开记录点旁边的小门，沿路杀死一些狼人和红蝎子之后来到百人斩场地，清完场地内的飞鸟和蝎子，上台阶之后在左边角落的箱子里可以补给到红魂，在右边第三个记录点处记录后挑战百人斩。



有些百人斩(比如此百人斩)完成后如果记录再提档，回到百人斩处，会有还是开启状态的BUG，但已经不可以再进去了。

从第三个记录点旁边的梯子爬上去会有很多飞鸟，可不必理会。清完狼人后，从有三面旗帜的横杆上连续荡入窗户内使用双刀落地蓄力，再干掉一群红蝎子后在箱子中得到“青铜钥匙”。从大门出去在对面的小门上使用青铜钥匙可跳入厨房，杀死狼人后来到第四个记录点处。

打开记录点旁边的门立刻蓄力二段等着狼人跑过来，使用双刀有可能一次清屏。沿路来到半圆型房间全灭红蝎子后得到“黑青钥匙”，从另一道门出去后再次来到大厅，上二楼右拐使用黑青钥匙进入后到达第五个记录点处。进入图书室全灭爆忍后从壁炉内连续使用飞鸟返到达上层，再次消灭一些敌人后经过壁炉可到达房顶第六个记录点处。

来到正大门干掉狼群后得到“黄金钥匙”(右走有商店补给)，使用黄金钥匙进入大门，听老狼安排好决斗场地后再次干掉一群狼，调查老狼的宝座即可打开场地中央的暗道，跳下去来到下水道，杀死红蝎子后可记录。出门后返回到吊桥发生和小鸟的强制战斗，只要不断地进行环型跳射就可以了，旁边尸体上有弓箭补给。

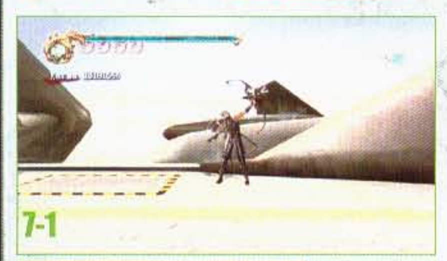
BOSS 风神沃夫

推荐武器：3级严龙·伐虎

老狼口气很大，霸气十足，但技术似乎有些问题。它好像很久没打架了一样，刚开始就迫不及待地冲撞过来，里风回避之后使用YYYY攻击它，然后立刻跳开逃走，拉开距离后它又气急败坏地冲过来，如此反复五次外加两刀就要了它的老命。它是最容易无伤的一个BOSS了。老狼被击败后，得到它的武器“暗月镰刀”。老狼的惨败把观看决斗的小狼们惊呆了，但瞬间又反应了过来，纷纷跳下观看台挑战最强忍者。接着又是一场血雨腥风、横尸遍野的屠杀。撑到剧情即可过关！



章节 7 飞行要塞戴德勒斯


7-1


7-2

开始在机关炮没有完全打开之前立刻冲到大门下面，利用死角摧毁六处机关炮【图7－1】。当大门打开后会出现新敌人机械机枪兵，火力很猛，击破后会自爆。隼龙可以立刻躲到打开的大门后面【图7－2】，使用大镰刀可以安心地蓄力到二段，一下一个，击破一个立刻再跑到另一边大门后蓄力，如此可以很快无伤清完。之后在商店把大镰刀升满级然后进门，出现的新敌人士兵可以用大镰刀蓄力二段一击瞬杀数个，血肉横飞，爽到极点。

从第一个记录点旁边的门进入，再次爽完两批士兵，当打开第三个门后迅速里风到门口一侧蓄力二段，可两次清完四个机枪爬虫。打开大型升降机开关后立刻再蓄力二段，出现的大型机械魔神命中一次二段后就可立刻终结。进入中控室把控制面板全部破坏，记录后开门前跳两次落地蓄力，终结六个大型机械魔神后继续前行，从红外线右侧门进入来到机房，再次把所有控制面板破坏并用弓射爆五个玻璃管即可打开右边的门，出门后里风+跳呈Z型冲到对面干掉火箭筒兵。沿路来到商店把回复买满后由士兵宿舍乘坐电梯到达上层，又一次破坏所有控制面板后从角落处的梯子到达上层记录点处，消灭敌人后在一侧小门内得到忍术“暗极重波弹”，记录后在另一侧小门内可挑战百人斩。

五黄修罗道百人斩

敌人配置：爬虫、机械机枪兵

推荐武器：3级暗月镰刀

奖励宝箱：魄封珠、幽灵鱼

机械机枪兵的炮火虽然很猛，但准确度不高，可以轻易蓄力一段甚至二段，但怎么说它们都有远程攻击，所以还是要优先解决。有了大镰刀的远程蓄力二段攻击，打它们非常容易的。得到魂后尽量跳到敌人有纵向一排的角度吸魂攻击会快一些。清完所有机械机枪兵，爬虫的噩梦就开始了。爬虫相比蜘蛛骷髅移动速度更快、攻击力更高，但手段也没有什么特别之处，拉开距离蓄力后它的命运就和蜘蛛骷髅没什么区别了，再加上大镰刀的远程攻击，让爬虫深刻体会到了——活着就是受罪。



百人斩完成后，打开记录点对面的开关从缺口跳下去，在忍者尸体上得到武器“双拐”。沿路回到了本关初始位置，消灭四个大型机械魔神后，乘坐已经可以使用了的大型升降机到达下层。开门后利用弓射爆机翼上的三个机关炮来到另一边，记录后出门开始60秒倒计时，只要前行清除两处杂兵跑到剧情处就可以了。剧情过后沿路一直杀到商店处把双拐升满级，打开门再次射爆三个机关炮到达另一边发生BOSS战。

BOSS 邪忍王幻心

推荐武器：3级猛禽爪、3级双拐

本次幻心没什么特别长进，还是那水平，只是多带了些爆忍(15名)，可以使用爪子飞燕+饭纲落先把爆忍清完。如果继续用爪子打，使用第二关的打法依然可行。推荐使用双拐的二重岚(摇杆一周+Y)，二重岚和双刀的大天升一样有无敌时间，只是第一段并不无敌，但段数更高、伤害更大。躲开幻心的攻击立刻里风到近身使用二重岚就可以了，他如果继续攻击会受到较大伤害。另外打他的方法也很多，利用地形的话可以用大镰刀躲在柱子后面使用“摇杆一周+Y”蓄力至二段，当BOSS从另一面接近柱子并做出攻击动作时迅速松开Y键即可，如【图7－3】。也可以用严龙·伐虎回避之后的大天升。


7-3

BOSS 穿山甲

推荐武器：爆破手里剑、3级锁镰

开始后立刻前跑几步往它头上插爆破手里剑，如果命中出现硬直就前后来回跳着不停地往它头上扔就行了，全中的话用不了多少就可以炸死它。万一它逃走，看到它滚动或喷火就立刻蓄力二段，利用锁镰的无敌表演时间回避过去即可，下次找机会再插。当它体力很少趴在地上时就过去终结它，终结后防御、蓄力一段松开或逃走都可以回避掉它的自爆。

章节 8 称臣还是受死！



过了商店会出现新敌人连发火箭兵，可以迅速冲到他们面前的油桶后面躲避，当它们开炮时就会玩火自焚。拐弯后又会碰到很多连发火箭兵，装备爪子Z型接近后飞燕+饭纲落清除。清除完毕后向前会碰到很多大型机械魔神和连发火箭兵，此处是一大难点，但如果躲在坦克右边沙袋和路灯之间，如【图8－1】，不但火箭兵打不着，而且机械魔神也不会做出任何攻击动作。如果有远处不愿过来的，只要向前跳过沙袋它们就会迅速靠拢过来，然后使用大镰刀蓄力二段，可以轻松无伤清完所有10台大型机械魔神。清完机械魔神后，使用爆破手里剑除一个之外把所有火箭兵都炸残，每次只打那一个健全的就可以了。

从第一个记录点出去后碰到很多忍犬，可以使用棍子先跳到院子里再迅速跳回通道蓄力二段，然后连续吸魂清除，如果没魂可以直接跳起落地摇杆一周+Y殴打(不必蓄力，有魂就吸)。进入小门后发生强制战斗，跑到商店房间里避开火箭兵的干扰蓄力攻击即可。全灭后从打开的小门出去，在有很多地雷的地方沿脚印走到弓箭箱子附近时，对面窗户里会出现很多火箭筒兵，此时可以装备龙剑，利用龙剑跳飞


8-1





燕快速越过前面的雪地到达油桶处，跳射二次楼下的那个火箭筒兵，他就会退到雪地里踩雷身亡，也可以用爆破手里剑把他炸死。站到楼下后不受所有火箭筒兵干扰时再利用机枪停止间隙把机枪射爆即可顺利过去。

进入第二个记录点旁边的大门和爆忍强制战斗。装备大镰刀，开门后连跳两次落地蓄力二段，期间魂断了可以换爪子飞燕+饭纲落让魂出现。从一旁小门进去，沿楼梯上去后，由环形铁架到达对面，经阳台绕到另一边在忍者尸体上得到"钓钟钥匙"，返回锁着的小门，打开跳下去后沿路来到车站。再次消灭一批爆忍后，在列车里得到"官员通行证"，通过红地毯楼梯上去用通行证开门，记录后出门再次遇到巨人BOSS【图8-2】。这次巨人只是带了两个大型机械魔神做帮手，打法还是和第四关一样，在它两腿之间回避完攻击后使用棍子的天水影就可以了。当机械魔神出来后就和巨人拉开距离，跑到一边摇杆一周蓄力打机械魔神。

由墙上的破洞进入跳下到达牢房，消灭爆忍后来到尽头，用爆破手里剑炸开墙壁来到有水的区域，跳入水中用水中机枪把蓝蝎子全部清完。从楼梯上去连续使用飞鸟返到达上层，再次用爆破手里剑把墙壁炸开来到大厅记录点处，到二楼商店买好回复然后记录可挑战百人斩。

六白修罗道百人斩

敌人配置：紫魔神、红龙
推荐武器：3级双拐、3级暗月镰刀
奖励宝箱：魄封珠、幽灵鱼

两种怪物移动速度都很高，特别是紫魔神经常紧跟在后，但它们都没有远程攻击，并不难打。由于紫魔神体力较低，所以还是先从它们开刀。甩开红龙后使用双拐跳起落地蓄力一段，一旦打中紫魔神就会要了它的命，双拐攻击力很高不必蓄到二段。有了魂就可以主动找紫魔神风驱踩头后吸魂攻击了，一下一个，用不了多久就可以把紫魔神清完。期间远距离时要注意紫魔神跳起后的投技，看到它跳起来就及时里风回避。等到只剩红龙时就可以换大镰刀，拉开距离后蓄力二段攻击，三下可以杀死一个。只要注意保持距离就没什么威胁，它的滚动和冲撞攻击力都不高，一旦被撕咬只要及时挣脱也不会损失太多体力。如果自身体力低时，可以把两只红龙各用二段蓄力攻击1次，然后再用一个火炎龙同时烧死，系统就可以自动回复体力了。



BOSS 火神塞德尼斯

推荐武器：3级严龙・伐虎、3级破魔裂风刃

消灭几批爆忍后到达钟楼顶部发生BOSS战。当BOSS在空中时，它发出的火球和地火都非常好回避。当它从空中下砸时，可以利用双刀大天升的无敌时间回避，而且还可以攻击到它。攻击到它后BOSS会出现硬直并同时向后弹出一段距离，迅速风驱跟上落地继续使用大天升，此时它会出招反抗，如果跟过去的速度够快或它出招稍慢了一点，大天升就会比它先收招，先收招后还可以第二次使用大天升攻击，当第二次大天升攻击命中后它必会再次硬直后弹，然后再风驱跟上，如此打出节奏可以良性循环。但如果第一次使用大天升收招时它正在出四段重拳攻击，此时最好是放风刃抵消，之后再继续跟上使用大天升，如果用里风后跳开和它拉开距离，BOSS很容易二次升空逃走。如果它从空中下砸时用里风回避，回避之后立刻再次里风回去可以使用"YYYY"攻击完再接一个大天升给其重创。总之，它落地后要挤着它打，尽量在它落地一次还没来得急召唤杂兵就送它上路。





杀死开始的几个杂兵来到河边，当对面出现连发火箭兵后，再往初始点方向跑回去一点，此时再回到河边对面的火箭兵即消失。从商店左边沿水路用水中机枪清理掉水雷到达第一个记录点处。

过了记录点在对面出现很多连发火箭兵，装备爆破手里剑先把正对面可上岸处的一上火箭兵炸残，然后迅速上到对岸，把可以得到弓箭箱子的木屋附近的火箭兵用爪子飞燕+饭纲落清掉，然后站在木屋右边平台上【图9-1】，用爆破手里剑炸死两边远处的火箭兵就可以了。当木栅栏门打开一半会出现很多机械火箭兵，可以跳到水上用爪子XYY一次干掉一个，如果怕麻烦就还站在木屋右边的平台上使用火炎龙把它们全烧死，忍术放完在附近箱子里可以补给到红魂。进入木栅栏右边的小门得到"翡翠面板"，之后再次出现的机械火箭兵可以不必理会，直接从放下的木栅栏门进去，在机关上使用翡翠面板即可打开水下的通道。从树枝连续荡到对面，杀死杂兵后迅速用弓把绳索对面的两个火箭筒兵射死，利用绳索爬到对面第二个记录点处。



进入洞内就是赚钱的好地方了，首先出现大量爬虫，用棍子蓄力二段清完后再蓄力打碎堵住洞口的岩石，跳下去后一路都是爬虫，当到达洞内深处时碰到巨大地虫BOSS。

BOSS 巨大地虫

推荐武器：3级无想新月棍或3级锁镰

巨虫只会在主通道内高速的爬来爬去来回冲撞，可以在旁边小洞门口，用棍子的摇杆一周+Y蓄力二段或锁镰直接Y蓄力二段等着它，当它爬过来声音越来越大时就可以松开Y键。由于这两种武器的灭杀技不打中敌人也有无敌的表演过程，所以不必拿捏的太准就可以攻击到它。打中时它会停下来，此时它会有撕咬或继续冲撞等攻击，被冲撞后可能会造成连续伤害，被咬到可能会一击必杀。所以如果摸不清它的套路，最好打完后还是立刻再躲回小洞中，等它冲撞过去后再回到小洞门口蓄力即可。当然，如果把握很准的话可以选择使用双拐或单体攻击的爪子蓄力二段，可给其造成较大伤害。

打完巨大地虫跳下前面的洞口到达第三个记录点处，前面沼泽地里的大量巨虫(小号的地虫BOSS)很不好打，可以直接跑过去。在忍者尸体上得到最后一件武器"双锁镰"后来到河边，从左边直接走下河(不要跳)是怪鱼咬不到的死角，可以放心地用水中机枪把怪鱼全部射杀。在池塘中一块空地上的树洞里可得到"魄封珠"，过河后在商店买好回复挑战百人斩。

七赤修罗道百人斩

敌人配置：黄魔神、机械女
推荐武器：3级双拐、3级暗极重波弹
奖励宝箱：还魂护符或5万黄魂、幽灵鱼

机械女同屏数量增加到5个，比第六关的百人斩多了2个。黄魔神则远程火球攻击力较高，就算防御也会损失不少体力，而且大多都是处于飞行状态，一般只有靠近它，它才会降落，好在它数量不多，只有25只。此百人斩看似很强大，但使用双拐对付它们就只能说难度一般般了，双拐蓄力攻击段数极高，威力绝大，不管是机械女还是黄魔神，只要蓄力一段或吸一个黄魂就送它归西，如果蓄力到二段一次死二三个属于正常。开始先用重波弹打死一只黄魔神留着魂，然后最好是风驱踩头后再吸魂攻击，免得混乱中被黄魔神瞎抓乱撞攻击到。有机会的话可以蓄力到二段爽爽，如果魂断了可以放重波弹打死一个然后继续。如果感觉过于混乱，可以有计划地先清除黄魔神，毕竟它数量少，容易清完。清黄魔神时，当它落地时有下踩攻击并由于惯性会冲出一段距离，在它冲出还没站稳脚跟时就迅速风驱落地吸魂攻击，可省去踩头的麻烦。



从百人斩出来调查商店旁边的大门即发生强制战斗，出现的电锯怪用龙剑XXY、爪子XYY、棍子的XXY等武器的断肢技都可轻易把它断肢终结掉。河里出现的鱼，可以跑到对面第一次杀鱼的位置用水中机枪清完。全灭后从大门出去，经过水下的通道到达另一边，在河边出现剧情后，杀死再次出现的电锯怪沿路走到尽头到达本关BOSS处。





BOSS　双飞龙

推荐武器：弓箭、3级暗极重波弹

开始后立刻用弓蓄力二段射最近的那只飞龙1箭，当它停下来吐火球时又可以射2箭，然后立刻离开原地。当它们飞到头顶时要小心喷出的激光，低头是纵向喷甩头是横向喷，分清后很容易里风回避，但最好还是别站在下面。当它们在远处停住吐火球时是蓄力攻击的最好时机，它们吐出的大、小火球也非常容易回避。出现小飞鸟杂兵后，按RB键调成自由视角，然后跳射小飞鸟(不要一直站在原地跳)，注意不要把小飞鸟杀完，只要留一只就不会重新刷出小飞鸟了，剩一只小飞鸟后再按RB键调回锁定视角即可。箭如果射完可以在旁边尸体上补给。嫌射箭麻烦的话，用四颗3级重波弹就可以送双飞龙归西。注意重波弹并不会自动跟踪，当BOSS停下来攻击时再使用更容易命中。



章节10 献祭神殿

装备双拐，从商店处前跳一次落地蓄力二段，等两个红蝎子跑过来抽死后魂留着，迅速向前跑到拐弯处就可以把红蝎子引到一堆，然后风驱踩头落地吸魂，一下就可看到六七十段的高连击，那真是叫一个爽啊！壁走两次跳下去后进入红蝎子和黄魔神的强制战斗，重波弹先放死一个敌人(纵向站的可能会死二三个)，然后双拐连续吸魂攻击就可以了。

过了记录点来到大桥，从远处跑过来三只红罗刹(离远看真像是蜘蛛骷髅)。迎上去提前使用棍子的天水影等着，打完一次后往回跑，拉开距离后再次使用天水影，打实在了两次就可以上去终结。边打边退，一直退到刚才强制战斗的场地，在这里杀死一只后，等它重新刷出来风风火火地再从大老远的地方赶过来时，另一只已经又被杀了，这样打着打着就会慢慢形成每次只面对一只罗刹的有利局面，全灭共9只，如果没耐心打也可以跑过去。清完后沿大桥进入山洞再次发生强制战斗，在毒沼泽里有很多巨虫和爬虫，下到沼泽里还会不断掉血，此时可以利用忍者尸体上的无限爆破手里剑，站在岸上不停地左右跳扔或吸魂扔就可以了。全灭后连续使用飞鸟返到达上层，跳过断路后又是一场在毒沼泽里的强制战斗，这次里面有大量巨虫，并且还有时隐时现的细腰巨虫，极不好打。如果想顺利通过这里的话，那么就先不要杀死断路下面的一群爬虫，如【图10-1】处，直接从断路跳过去，跑到尽头打不开的石门处，然后再返回断路跳下去就会发现爬虫全部消失了，此时再返回上层，再次跳过断路第二次跑到尽头，石门就可以打开了。


10-1



从记录点前行剧情过后会有很多小飞鸟，可以不必理会。跳到下面沿楼梯下去杀死几只红蝎子后，利用跳Y攻击地上的圆形机关就会从上面垂下一个巨大笼子，再次清掉红蝎子后在尸体上得到最后一颗“魄封珠”。然后从右边小路下去消灭一些电锯怪，在商店把回复买满，过了吊桥即可挑战百人斩。

八白修罗道百人斩

敌人配置：幽灵鱼、巨虫
推荐武器：3级双锁镰、3级暗月镰刀
奖励宝箱：还魂护符、灵仙龙骨丹、幽灵鱼

最简单的一个百人斩了，真不明白为什么后期百人斩反而简单了？这真不像是个超忍级百人斩。也没啥好说的，使用双锁镰很快可以把幽灵鱼清完，只要速度快段数高的武器都可以。然后换大镰刀远程蓄力二段清巨虫即可，两次可以杀死一只，其数量也不多。它的投技和从地下钻出来的那招只要和它保持一定距离就没有任何威胁，只须小心它吐出的粪球就可以了。



从百人斩出来一直前行会出现剧情，剧情过后再次利用跳Y打开地上的圆形机关放出飞龙，本次就它一只算是白送死来的。干掉后得到"骨雕"，把骨雕放进楼梯左边正方形的机关上即可打开大门。装备大镰刀后，从大门前跳一次立刻蓄力二段，当至少有二名忍者进入攻击范围内就放开，然后沿楼梯迅速向上跑就会出现数量相当可观的忍者，同时也带来了极度拖慢的游戏画面。一直到后面人山人海时落地吸魂，回头一看，壮观的场面出现了——满地都是金灿灿的黄魂，全灭后赚个三二万黄魂是没有问题的。到达记录点后，装备双拐，打开大门后迅速跳向一侧，落地可蓄力一段先杀死一只忙着怕赶不上的紫魔神，然后就可以连续吸魂攻击好好款待这批紫、黄魔神了。向前走欣赏完血浴动画进入BOSS战。

BOSS 血神伊莉莎白

推荐武器：3级暗月镰刀

开始立刻和BOSS拉开距离，始终保持在她的冲刺攻击冲不到的距离【图10-2】，然后利用大镰刀二段蓄力的远程攻击虐待她即可。如果在她冲刺攻击刚好到近身时被命中，就会出现二段攻击判定使她损失双倍体力。在这么远距离的情况


10-2

下，她的攻击套路一下子就变得少之又少了，只剩下冲刺和吸血两种远程攻击了。冲刺攻击只要和它保持一定距离就可无视，但在冲刺攻击范围内跳时须要注意时机，搞不好会被她冲到。如果她飞起来就要小心她有可能使用吸血攻击，此时不要再蓄力。吸血攻击虽然厉害，但也是对她造成强力伤害的最好时机，她一旦使用，就可以连续使用里风+跳，边回避边迅速向她靠近，靠近后使用飞燕攻击，击落的几率还是很大的，击落后她会蹲在地上进入气绝状态，此时可用YYY攻击，打完一套迅速跳开逃走。如果在她被飞燕击落瞬间空中手里剑取消+Y，空中三连斩会全部命中，并且落地一样可以再使用YYY攻击，同样是打完就跑时间刚刚好。有时跳的太近飞燕就会变成空中三连斩，不过一样也有几率将她劈下来。




11-1

本关是难度最大、最刺激、最爽快也是最好玩的一关了。当然各人有各人的玩法，想简单一点的可以往后拖着打，把敌人一点一点引出来再消灭就会容易很多，甚至有的往回跑两个场景敌人就消失了。如果想玩的爽快，个人喜欢使用双拐往前拖，把敌人引到一起打，消灭敌人的效率很高，当然自己也死得快，无论用什么武器。双拐灭杀技一段就可制人死地，其二段的高攻击、高段数、高速度以及切换敌人时跑出的超远距离无一不令人爽到极点。

剧情在凌音手中得到龙之碧后，龙剑自动升级为4级真龙剑。使用双拐跳到院子出口引一下敌人，迅速再跳回墙后蓄力二段等着，等至少跑上来两个忍者后再松开。被打中的敌人简直像吃了摇头丸一样，不知是站着还是躺着好了。打最后几个敌人时，在墙壁有缺口的那一边【图11-1】把敌人干掉，在魂没完全出现之前迅速从缺口翻出去(往缺口上跳，等隼龙自动做出前翻动作时按Y。注意有些武器直接跳是过不去的，比如棍子、双刀，须借助弓，不要按Y就可以了)，然后到达另一边继续吸魂攻击。再次清完这一片敌人后，从下面的小木门出去把亭子里的敌人引出后，迅速躲回小木门后面凹陷处蓄力二段即可，必要时风刃伺候。在商店补给后到达第一个记录点。

从第一个记录点向下跑过第一处的两个高台之后，当发现有爆矢兵射箭时迅速再往回跑到第一个记录点处，这样首先出现的一批白忍和讨厌的爆矢兵就会消失。然后返回，向前冲到第二处两个高台下面的山道拐角处，先放一个风刃然后吸魂攻击，等只剩一两个敌人时魂留着，再向前冲到吴叶房间门口的场地吸魂攻击，此处会有高级法师，要随时小心他的地火攻击。清完后(爪子房间的敌人想打的话可以引到房间外面再干掉)，在巷子对面的爆矢兵可返回到第二处高台附近再回来就会消失。到达第二个记录点场地把敌人全灭后记录，打开记录点旁边的大门后，迅速向回跑到如【图11-2】的角落处可蓄力一段，干掉一个敌人后魂留着，迅速再次打开大门跳到大桥上吸魂攻击即可。清完后打开另一端大门来到靶子场地，把忍犬和爆矢兵引出来后一直向吴叶房间场地逃跑，当跑过巷子一半时再回来忍犬和爆矢兵就可以消失了(想打的话可以把忍犬引到记录点处，用棍子跳起落地摇杆一周+Y可轻松解决)。在吴叶墓地得到"地藏之首"和"吴叶房间的钥匙"，然后来到靶子前用弓射靶子补给一些红魂和蓝魂，注意只能射三次，别射完了留着还会有用。回到吴叶房间得到"鬼神珠"、"风车手里剑"和"还魂护符"(鬼神珠先不要使用)，之后可回到商店买一些回复备用。记录之后再次来到靶子场地发生强制战斗，此处也是本关的最大难点。

在没有把敌人引出来的情况下，先用弓把靶子上的红魂射出来一次，如【图11-3】，然后迅速前跳引出敌人立刻对着罗刹放两次3级重波弹。靶子上掉出的那几个红魂能加三个忍术，但不要放三次，放三次的话红魂就会消失，放完两次后跳


11-2


11-3

过去先把红魂吃了，然后换回风刃跳到人堆里再放一次，魂出现后使用棍子的天水影攻击罗刹，没魂时再放风刃杀杂兵，魂出现后还是以攻击罗刹为主。当四个忍术放完后可使用鬼神珠回复，不想现在使用的当然也可以留着。杂兵清完后只剩罗刹就好搞多了，在它不放风刃的情况下跳到一边蓄力天水影就可以了，打实在两次就可以杀死一只。清完再射靶子补给红魂和蓝魂然后进入商店，箱子里运气不好会开出大蝙蝠，买好回复后由梯子上到二楼从窗口跳下，装备双拐继续风刃之后吸魂攻击杂兵。左边尽头的箱子里是红魂，等什么时候需要可以再打开，清完后使用地藏之首可以在出现的箱子内得到一个灵仙龙骨丹，出门再清理完一批敌人后就可以记录了。潜水后来到竹林，沿竹林向上穿过山洞之后，清完记录点下面的敌人，在记录点上面的爆矢兵如果不想打，可向回跑到山洞入口处再回到此记录点爆矢兵即可消失。从记录点向山洞中走可挑战最后一个百人斩。

九紫修罗道百人斩

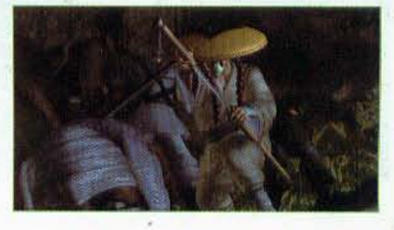
敌人配置：巨虫、红龙
推荐武器：3级暗月镰刀
奖励宝箱：九字神珠、幽灵鱼两箱

此百人斩难度不算大，但如果心浮气躁没有耐心的话很容易中途死亡。对巨虫和红龙来说，它们共同的优点都是皮粗肉糙，不可以断肢终结；共同的缺点都是攻击力较弱；共同的作战思路都是：磨也要把你磨死！红龙一定要优先解决，虽然巨虫有远程

攻击但它的活动范围有限，更重要的是在攻击巨虫时红龙带来的干扰，要远远大于攻击红龙时巨虫带来的干扰。开始向后跳，要尽量远离巨虫再蓄力二段攻击红龙，也不要总在同一位置蓄力，以避免被巨虫的粪球砸到。当红龙落地时移动速度较快，如果它在后面紧追不舍一定要及时踩头制止，否则它在后面边追边撞没完没了，虽然攻击力不高，但这点体力也经不起它老这么折腾，况且数量很多，要做长久打算。体力较低时，在远离巨虫的情况下同时杀死两个红龙即可利用系统自动回血(可考虑使用火炎龙)。经过耐心的清理，红龙灭绝了，此时可以中距离蓄力二段攻击巨虫，往往两条巨虫都是相隔较远，杀死一只后系统就可自动回血。如果没有回血余地了，可以2次蓄力二段攻击之后再追加两次飞燕，用普通攻击杀死就有一定几率得到蓝魂了。



百人斩完成后，从记录点对面的平台爬上去，一路上碰到的忍者都可以提前蓄力等着，由于场地很小，跳起吸魂时多利用空中手里剑，不但能牵制敌人而且能防止踩墙造成的操作错误。由绳索爬到对面后，从记录点向前走没多远会碰到很多爆矢兵，可以用爆破手里剑逐个消灭再通过(也可以回去记录再提档使他们消失，其实所有敌人都可以这样)。当到达尽头时会发生和大批忍者的强制战斗，此处敌人无限，只要撑过一定时间或当体力下降到一定程度(如果想快开始就可以站在那里不动让他们打，但没准有时也会出现死亡情况)就会看到村正老爷子真正的实力，之后得到"村正饭团"。从商店旁边的斜坡滑下去，使用



爪子飞燕+饭纲落第一时间干掉左边那个爆矢兵，然后换棍子在附近使用跳起落地瞬间"摇杆一周+Y"可以轻松搞定大批忍犬。注意，不须要蓄力，出现魂就吸，也不要往场地中间跑，以避免遭到另一端爆矢兵的攻击。清完忍犬后来到另一个大场地内会三三两两不断出现忍者，如果没有耐心打的话可以直接跑到下个场地BOSS处。

BOSS　邪忍王幻心

推荐武器：3级双拐

第三次碰到幻心了，本次没有带杂兵，攻击方式只是增加了蓄力二段攻击和饭纲落。打法还是和以前一样，回避完他的攻击之后立刻近身使用二重岚就可以了，很简单的一个BOSS。



章节12 混乱之始



在商店买满回复和爆破手里剑，向前走不远会碰到很多飞行中的黄魔神，其火球攻击力极高，可以在远处使用弓蓄力二段逐个消灭。记录后继续向前碰到两个穿山甲从山上滚下来。

BOSS　双穿山甲

推荐武器：爆破手里剑、3级锁镰

两只穿山甲一旦同时滚动起来就会造成很混乱的局面，并且视角问题也很严重。所以开始就要迅速往正对面的一只穿山甲头上不停的扔爆破手里剑，速度快的话几乎可以在它没有做出任何反抗的情况下就把它炸成终结状态，终结后别忘了防御或蓄力一段回避掉它的自爆，一只杀死后另一只就更好对付了。扔得准用不了20只爆破手里剑就可以把两只穿山甲轻松击破，碰到滚动或喷火用锁镰蓄力回避就可以了。

干掉穿山甲可以先回去记录一下。使用双拐蓄力一段解决一群紫魔神后从斜坡滑下去，当看到一群忍犬从远处跑过来时，立刻提前用棍子蓄力二段等着，毁打一次后依然使用跳起落地摇杆一周+Y即可轻松解决。来到记录点附近出现的黄魔神同样用双拐蓄力一段解决一只再连续吸魂清完，记录后出现的红龙可以向前跑都引出来使用火炎龙烧死(不想打也可以直接跑过去)，然后在记录点旁边的箱子里补给红魂。跳下去来到岩浆池中央干掉一批幽灵鱼后再次碰到了火神塞德尼斯。



BOSS　火神塞德尼斯

推荐武器：3级严龙·伐虎、3级破魔裂风刃

本次火神只多了一招激光攻击，并不难回避，只是由于本次场地里大多都是岩浆，一旦被它打进去容易遭到它火球连续攻击，回避攻击时尽量往平台中央躲。攻击它的基本套路和第八关一样，它落地后依然用大天升挤着打，必要时放风刃，不要离它远以防止它逃走。它在地上召唤杂兵时至少可以攻击它三次大天升，杂兵出现后可放二次风刃清理，一次风刃结束后可以先接一次大天升再放第二次风刃，否则第一次风刃没有完全消失时无法连续放出第二次风刃。击败火神后得到重要道具"魔焰之心"。

用弓或风车手里剑清理完通道门口岩浆中的水雷(弓箭在平台尸体上可补充)，进入通道后可记录并购买物品。进之森林后碰到大批机械女，装备双拐蓄力一段或吸一个黄魂就可以很快清完。出了森林之后再次碰到老狼沃夫。

BOSS　风神沃夫

推荐武器：3级暗月镰刀、3级火炎龙

本次老狼带着升过级的镰刀和众多人马骑士再次归来，它不再盲目地使用冲撞了，取而代之的是远程大跳重斩和灭杀技，灭杀技当然它不必蓄力，抬手就来。开始后迅速摇杆一周+Y蓄力二段可杀死两三个冲过来的人马骑士，然后跳开落地吸魂继续攻击人马骑士，没魂时就放火炎龙。把人马骑士清完后，小心回避老狼的远程大跳重斩和灭杀技并逐渐接近它，接近后不断的使用飞燕+空中手里剑取消+Y，如果空中Y三段命中它出现了硬直，落地后直接再追加YYY，这样用不了几个回合老狼就会败下阵来。





捡起"兽岚之心"沿阶梯向上走，剧情过后出现大量机械女，此处地形狭长，使用大镰刀蓄力二段可以轻松全灭。再次剧情过后出现的电锯怪可以先断肢后终结，出现魂后可以选择双刀吸魂攻击。打开最后一道门出现的黄魔神可以用爆破手里剑好好款待。来到柱子处，利用火炎龙和大镰刀吸魂攻击把人马骑士全灭后进入右边山洞，再杀死一批幽灵鱼后记录完返回柱子处，干掉一批忍者后到达另一端山洞，此处有很多肉球状物体，使用棍子先普通攻击一次，然后用摇杆一周+Y蓄力二段打开肉球至少可以先杀死其中的一名敌人【图13-1】，如果碰到罗刹就先拉开距离后再使用摇杆一周+Y蓄力二段攻击，二次就可以终结它。来到尽头岔路口先往右走可以记录，然后从另一条路出去在左边箱子中可以补给到红魂，出现的大量飞鸟可以不必理会，直接跳下悬崖即可到达BOSS场地。


13-1

BOSS 雷神艾力克

推荐武器：3级暗月镰刀

第二次见到他感觉并没有什么特别变化，第四关的爪子方法依然可用，另外用锁镰风驱跳起后YY对他造成的伤害也是可以的。推荐用大镰刀里风接近后风驱跳起手里剑+Y，落地后迅速再次里风循环此招可以轻松击败他，此套路只须要小心他的旋风攻击。



身后弱不禁风的女人用任何忍术或飞行道具都可以杀死她，哪怕一颗小小的手里剑。捡起地上的"苍雷之心"，沿路干掉机械女和人马骑士后来到大血池，里面有大量的怪鱼，如果下去用水中机枪很容易遭到怪鱼的攻击，站在岸边使用大镰刀或锁镰蓄力二段可以很安全的攻击到它们，但由于数量太多、过程枯燥，还是建议直接跑过去，注意跑时要不断的按"X+A"键跳着跑，这样可大大降低被鱼咬到的可能性。跑过去后在大门左边箱子中补充到红魂，进门后发生BOSS二连战。

BOSS 幻心最终形态

推荐武器：3级双拐

终于看到了最终形态，对他没完没了的纠缠早已厌烦了。一个BOSS重复出现四次，在实力上加不加强就不说了，从打法上来说每次都没有实质性的变化，打来打去只要用同一套路就可以打发他走了，给人感觉他只是一个充数的，可以说是最失败的一个BOSS了。本次多了瞬移到空中攻击和地火攻击，总体实力上也没强到哪去，只是饭纲落和地火攻击力巨大，要小心。在用二重岚攻击他时他经常瞬移到空中攻击，不过此时二重岚正处于无敌状态，谈不上有什么威胁，只要不中大招，用不了几个回合又可以打发他去了。击败幻心后，剧情自动把"严龙・伐虎"升级为4级"龙剑・邪神剑"。



BOSS 血神伊莉莎白

推荐武器：3级暗月镰刀

打法和第十关一样，大镰刀二段蓄力一样有效。这次她远程多了一个投技和瞬移，看到她飞起来就不要再蓄力了，有时是吸血攻击有时会是远程投技，发动远程投技时地上会出现光圈，连续用里风+跳即可回避。她的瞬移基本也没什么威胁，可无视。另外，利用幻心的尸体也可以挡住她的攻击，可安心蓄力二段虐待她。击败血神后得到"赤血之心"。

进入中间的传送点可以购买物品和记录，如果之前百人斩都打的话，到这里存个四五十万是没有问题的。打开大门进去后碰到一些紫、黄魔神，顺便体验一下刚入手的四级双刀吧。

BOSS 凶魔皇帝达拉・戴

推荐武器：3级暗月镰刀、弓、破魔裂风刃



开始他在空中时，风驱跳起+弓+Y即可三刀全中(空中使用一次弓将比手里剑跳得更高)，当他召唤出紫魔神夹杂着紫色光柱或雷电攻击时，可以放两次风刃把杂兵清完，此时比较混乱，最好不要和他做太多纠缠。

没有杂兵时，不管他在空中还是在地上都可以不断的风驱+弓+Y攻击他。特别是他放雷电时表演时间较长，可以使用风驱+XXY连续攻击他多次造成较大伤害。

BOSS 邪魔神

推荐武器：弓、3级双锁镰

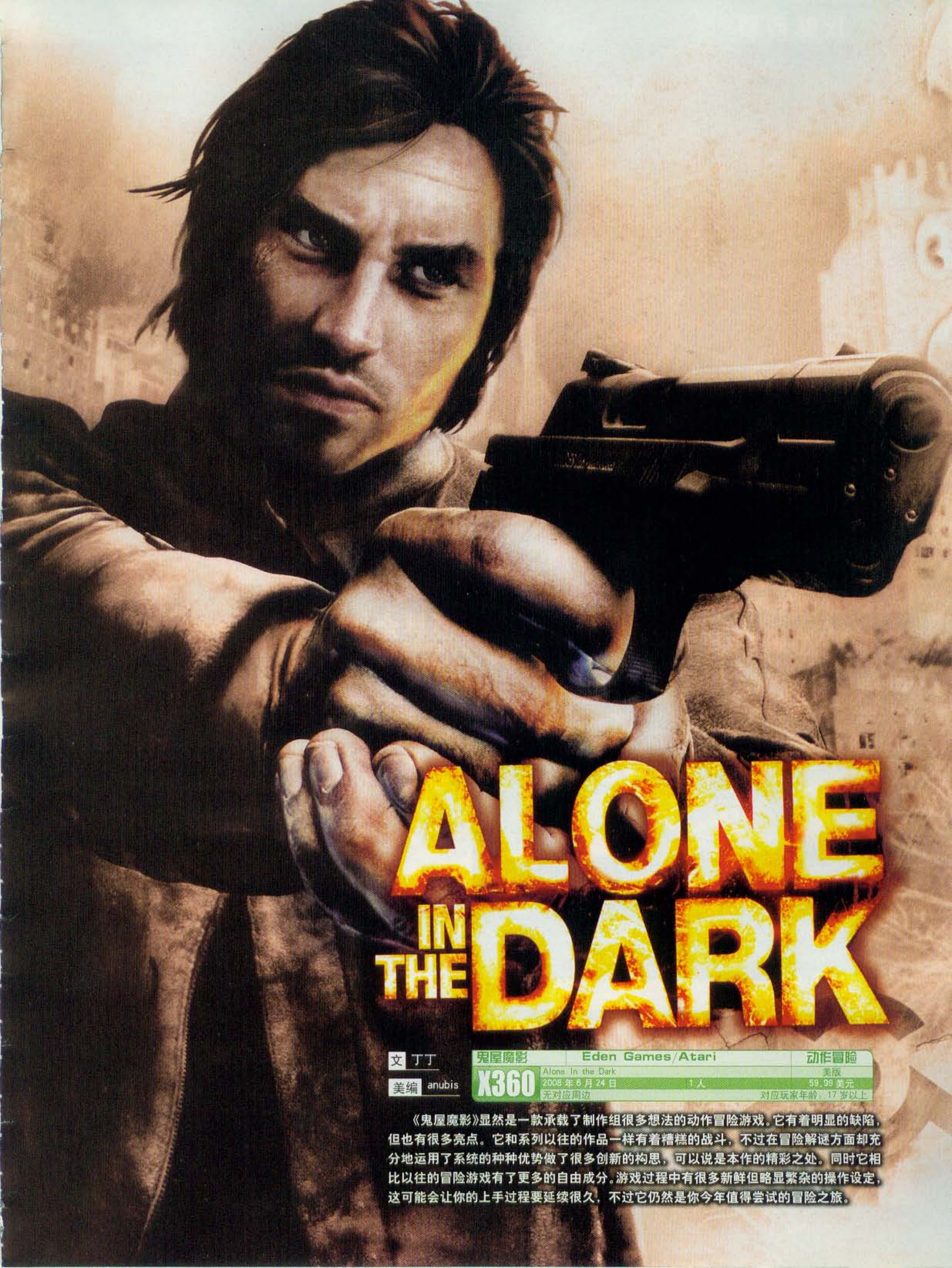
用弓蓄力后先射面部，然后肚子上的光球就会发出蓝光，此时再射光球即可。注意射中后喷出的污血攻击力很高，污血喷出时稍微停一下再用一次里风+跳回避，落地瞬间按住B键蓄力可以快一些，动作快的话它很难有还手的机会。当它放下杂兵时可以用双锁镰的高段连击清除或里风+跳逃跑，在它上完二层(共五层)之后须小心它从光球发出的激光，必要时可放忍术回避。



BOSS 邪魔神最终形态

推荐武器：龙剑・邪神剑

开始后最好向左跳到它手边等着它先出招，如果直接跳到它怀中的话不太好弄清他出拍地攻击还是投技，这两招的起身动作有些像。跳到手边后它就只有拍地攻击和激光攻击两种方式，这样比较容易回避并接近他。最好等它出拍地攻击时，随着拍地的声音有节奏的用里风向它怀中回避，拍完后立刻用XYXXXY攻击它会造成较大伤害。当XYXXXY攻击完毕后就站在它怀中不要乱出招，此时它大多会出投技，看到他投技有起身动作时就迅速使用大天升回避(不但能回避而且还会攻击到它)，回避后立刻再用XYXXXY攻击，如此循环可很快结束战斗。如果它出激光就向一旁跳然后再回避或直接忍术回避，但如果出的是拍地攻击大天升之后迅速放忍术回避。它离开岸边或上岸后也没什么有威胁的攻击，击败后可以欣赏结局动画，顺便穿上豹纹服，享受一下通过超忍难度的成就感。



ALONE IN THE DARK

文 丁丁

美编 anubis

鬼屋魔影	Eden Games/Atari		动作冒险
X360	Alone In the Dark		美版
	2008年6月24日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

《鬼屋魔影》显然是一款承载了制作组很多想法的动作冒险游戏。它有着明显的缺陷，但也有很多亮点。它和系列以往的作品一样有着糟糕的战斗，不过在冒险解谜方面却充分地运用了系统的种种优势做了很多创新的构思，可以说是本作的精彩之处。同时它相比以往的冒险游戏有了更多的自由成分。游戏过程中有很多新鲜但略显繁杂的操作设定，这可能会让你的上手过程要延续很久，不过它仍然是你今年值得尝试的冒险之旅。



系统详解

全球定位系统

①在到达中央公园之后，你就可以通过消灭邪恶根茎来吸收光谱视觉的值。



②地图上会显示你附近车辆的位置。
③这代表被烧毁的邪恶根茎。
④触发下一步剧情的地方。
⑤角色所在的位置

⑥旋涡状的东西就是邪恶根茎的所在位置，邪恶根茎的数量会随着剧情的推进而增多。你会注意到旋涡的大小会有不同，这也表示根茎所能提供给你的光谱视觉值的不同。后期你可以有选择地烧毁他们。

游戏操作

A	使用道具、捡起物品、跑步、开关手电筒。
B	放下手中物品、装弹
X	跳
Y	切换第一人称和第三人称视角
RB	举枪，切换右手道具
LB	切换左手道具
RT	开枪，扔道具、手中没有物品时踢敌人
LT	拿道具战斗时锁定敌人
右摇杆	查看，挥舞手中道具。
左摇杆	移动，按下为快速转身
START	暂停游戏，呼出菜单
BACK	打开 PDA
方向键	按下打开夹克查看道具，按上使用快捷组合，按左或右查看伤势和使用治疗品

道具全组合列表

实际上很多组合你会常用到，而有的则很没有用。不过为了拿全组合成就你可以对照列表进行。你只需要组合系统就会有记录，随后你也可以拆掉它们。

火焰喷射器	打火机 + 医疗喷剂 / 杀虫喷剂 / 防锈喷剂
燃烧子弹	燃料 + 枪
燃烧弹	燃料 + 瓶子 + 手帕 / 绷带 + 打火机
粘性燃烧弹	燃料 + 塑料瓶 + 手帕 / 绷带 + 双面胶
可爆塑料瓶	燃料 + 塑料瓶
可爆玻璃瓶	燃料 + 玻璃瓶
炸弹	燃料 + 瓶子 + 双面胶 + 弹药盒
粘性炸弹	燃料 + 塑料瓶 + 双面胶
荧光棒炸弹	燃料 + 瓶子 + 双面胶 + 荧光棒
炸药包 1 号	燃料 + 瓶子 + 双面胶 + 弹药盒
炸药包 2 号	医疗喷剂 / 杀虫喷剂 / 防锈喷剂 + 双面胶 + 弹药盒
火光瓶	瓶子 + 双面胶 + 紧急用火光棒
火光燃烧弹	燃料 + 瓶子 + 手帕 + 紧急用火光棒
火光喷剂	医疗喷剂 / 杀虫喷剂 / 防锈喷剂 + 双面胶 + 紧急用火光棒
玻璃水瓶	玻璃瓶 + 水
荧光瓶	瓶子 + 双面胶 + 荧光棒
荧光燃烧弹	燃料 + 瓶子 + 手帕 + 荧光棒
塑料水瓶	塑料瓶 + 水
粘性防锈剂	防锈喷剂 + 双面胶
粘性血袋	血袋 + 双面胶
粘性火光棒	紧急用火光棒 + 双面胶
粘性玻璃瓶	空玻璃瓶 + 双面胶
粘性荧光棒	荧光棒 + 双面胶
粘性医疗喷剂	医疗喷剂 + 双面胶
粘性杀虫剂	杀虫喷剂 + 双面胶
粘性塑料瓶	塑料瓶 + 双面胶

道具快捷切换窍门

游戏中一切都是实时进行的，就算是你在查看道具的时候敌人仍然会向你发起攻击。所以道具的快捷组合就变的异常重要。你可以在道具菜单中设置 4 种快捷组合。

方法是这样的，先在道具菜单中为两手装备需要的道具，然后按上方向键打开快捷键菜单，你可以通过按 XYAB 键来分配这个快捷组合，之后在游戏中你可以直接按上方向键配合 XYAB 来迅速呼出想要的组合。善用组合会使你的战斗变得更流畅。





地图

- 机动车
- 急救箱
- ① 公园入口
- ② 林荫道
- ③ 保护水域
- ④ 奥贝里斯克方尖碑
- ⑤ 博物馆
- ⑥ 老城堡
- ⑦ 水库
- ⑧ 砖房

游戏成就分析

由于有跳关的设定，游戏的很多成就都是随着剧情自然拿到的，所以这款游戏在赚成就方面还算比较容易。尽管有繁体中文版，不过有些成就的翻译实在是不敢恭维，所以还是和大家分享一下部分成就的拿法。

剧情成就

不跳关完成 8 集故事就可以拿到相应的 8 个关卡成就。如果整个游戏中都没有跳关的段落就可以拿到“中央公园的一天”这个成就。

游戏过程的成就

这里主要提一些比较困难的成就拿法。

■核武器　Nuke：一次性干掉三个人形怪物。实际上根据你燃料瓶中的燃料量会决定它的爆炸力。在夹克中选择燃料瓶。左边的火苗表示了瓶里剩的燃料量，而右边的爆炸符号表示了它的爆炸力。要想一次搞定三个敌人最好保证燃料瓶是满的，把他们往房间的门口引，然后扔出。

■裂缝　Fissure：在地面上造出伤痕的裂缝在游戏中多次出现，而且搞定它颇为棘手。除了第一次你会被一击必杀之外，其他的几次你都有机会烧死它。对付它燃烧子弹是很管用的，一枪就可以搞定。可以利用跑动瞄准或是站在周围的凳子上射击它。扔燃烧弹如果瞄得快的话也可以。

■技工康比　Handyman Carnby：这个要求你尝试游戏中的所有道具组合。难度并不高按照道具组合列表来就行了。

■达阵！　Goal!：繁体中文版中所说的杀死 10 只老鼠完全是错误的。实际上你只需要不装备道具用 RT 键踢倒 10 只那种巢穴中爬出的怪物就可以达成了。

■渔人之敌　Fisherman's Foe：方法可以查看攻略的第三集部分。

■无限供应　Unlimited Offer：呼叫过通讯录的中的所有人就可解除。忙线也是算的。

秘密成就部分

除去了完成剧情一定能拿到的部分，下面两个是比较难的。

■盲人　The Blind Man：不眨眼睛完成“醒来”这个关卡。

■车迷　Cockpit Addict：在“59 号街”关卡中全程以车舱视角完成。这个的确很难！

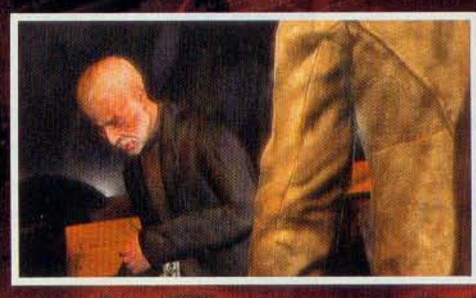
全成就列表	
Blackout (30)	不跳关完成第一章
Question (30)	不跳关完成第二章
Painful Answers (30)	不跳关完成第三章
Fight back and loss (30)	不跳关完成第四章
Not alone (30)	不跳关完成第五章
The Truth (30)	不跳关完成第六章
The Path of Light (30)	不跳关完成第七章
The Light Bringer (30)	不跳关完成第八章
A Day in Central Park (150)	不跳关完成整个游戏
Countdown To Death (10)	为自己做第一次包扎
Purification By Fire (10)	烧掉吸血蝙蝠的巢穴
Meet Again (10)	进入博物馆的 943 房间
Message (10)	从巨茧中救下莎拉
Stuntman(10)	开卡车跃过博物馆前的深渊
Hidden Cave(10)	在第八章中随剧情发现地下洞穴
The Path of Light(15)	没有杀死莎拉
The Path of Darkness(15)	杀死莎拉
Burning Root (10)	烧掉一棵邪恶根茎
Flaming Roots (25)	烧掉一半数目的邪恶根茎
Blazing Roots (50)	烧掉所有邪恶根茎
Basic Combination (5)	双面胶和瓶子组合
Nuke (25)	一次干掉三个变异人
The Smart Fighter (5)	用打火机喷雾器的组合杀掉变异人
The Molotov Cocktail (5)	制作一个燃烧弹
Cocoon (20)	烧毁巨茧
The Air Bomb (5)	扔出燃料瓶并在空中射爆
The Sticky Bomb (5)	用燃料瓶或喷雾剂和双面胶组合并扔到敌人身上
Fire Bullets (5)	制作燃烧子弹
The Glowstick Bomb (5)	制作一个荧光棒炸弹
Useless! (10)	将空瓶、纸手帕、双面胶和一个紧急用火光棒组合起来
Handyman Carnby (30)	尝试所有可能的组合（参见道具组合列表）
The Sharpshooter (20)	用燃烧子弹射击变异人身上的裂缝将其干掉
Demolition Expert (20)	用燃料、瓶子、双面胶、弹药盒组合成威力最大的炸弹
Fissure (20)	烧死一条裂缝
The Biggest of All (25)	在第五章博物馆干掉大型 BOSS
Goal! (20)	踢 10 只爬行怪物
Toasted Eggs (20)	烧掉爬行怪的卵
Vampirz (20)	烧死一只吸血蝙蝠
Fisherman's Foe (10)	射杀金鱼
Unlimited Offer (10)	打电话给通讯录中的所有人
Wired (10)	靠接线启动一辆汽车
Car Thievery (10)	从外面打破车窗后打开车门
Free Gasoline (10)	用小刀或是螺丝刀捅破汽车油箱，然后用瓶子收集汽油
Never Leave a Key Here (10)	在汽车的遮阳板后找到车钥匙
The 10 Mile Race (20)	在游戏中开车超过 10 公里
Eradication (50)	杀死 100 个变异人
Bloody Mary (10)	为自己包扎过 5 次伤口
Cockpit Addict(20)	用座舱视角完成第二章的 59 号街这一小节
The Blind Man(10)	不眨眼完成第一章“醒来”这一小节

角色介绍

他是整个故事的中心人物，游戏的开始他因为某种神秘的仪式而丧失了记忆，不知道自己是谁，更不知道自己周围发生了什么。这让他很难相信周围的任何人。不过显然他发现自己对于使用武器和格斗都非常擅长，并且有着难以解释的能力。游戏将会伴随着他不断地追寻自己的过去而进行，到最后关于他的种种谜团也会了解，不过他还能活到看到真相的那一刻吗？

爱德华·康比
EDWARD CARNBY

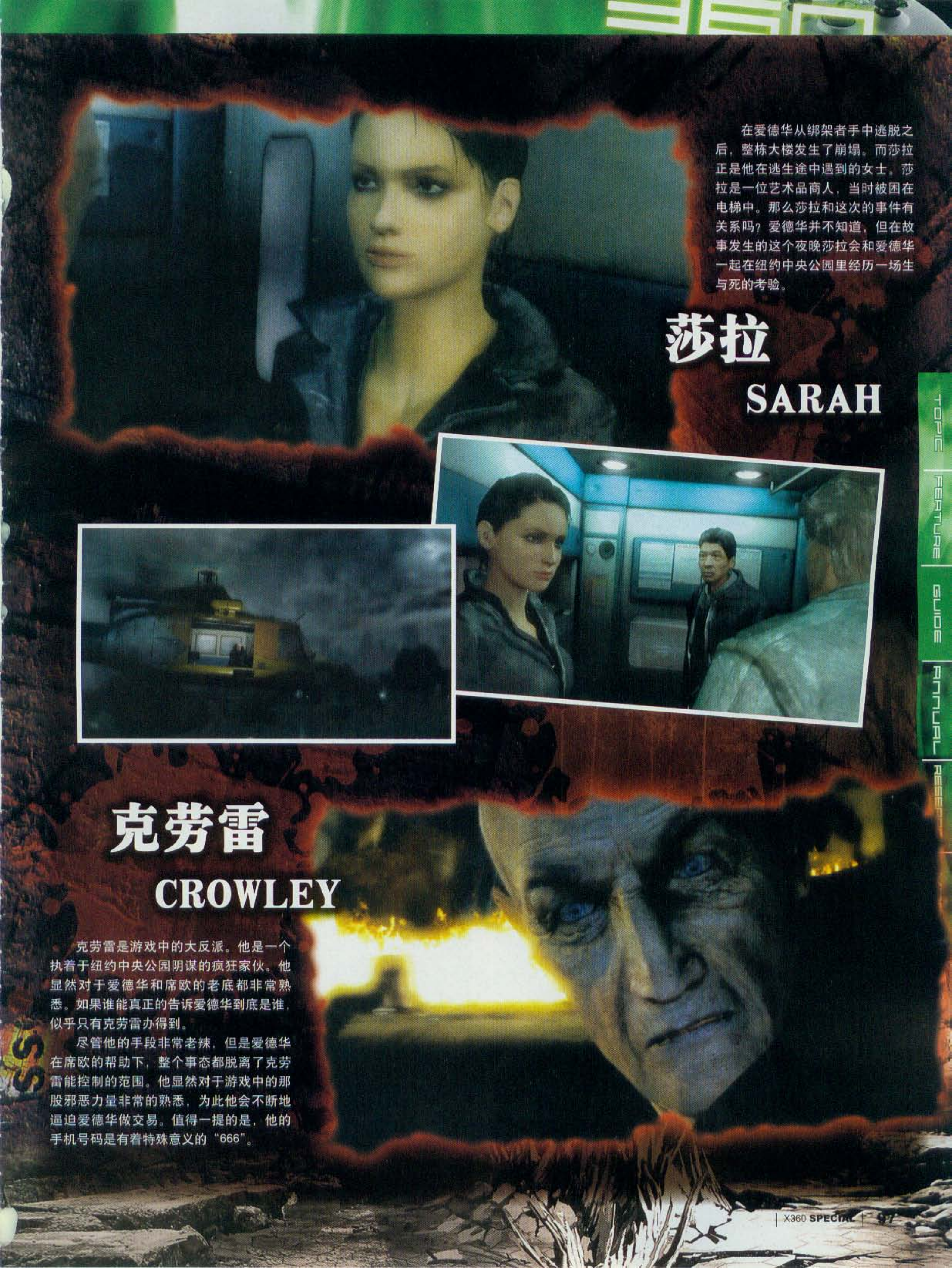




席欧是超自然现象的研究者，甚至可以称之为这方面的专家。这个白发的老人和爱德华有着某种令人吃惊的联系。他的手中似乎掌握着通往整个故事真相的钥匙。并且他对于爱德华非常的关心。到底他会给爱德华提供怎样令人惊奇的线索呢？

THEO
席欧·菲尔·帕汀顿

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织



在爱德华从绑架者手中逃脱之后，整栋大楼发生了崩塌。而莎拉正是他在逃生途中遇到的女士。莎拉是一位艺术品商人，当时被困在电梯中。那么莎拉和这次的事件有关系吗？爱德华并不知道，但在故事发生的这个夜晚莎拉会和爱德华一起在纽约中央公园里经历一场生与死的考验。

莎拉 SARAH

克劳雷 CROWLEY

克劳雷是游戏中的大反派。他是一个执着于纽约中央公园阴谋的疯狂家伙。他显然对于爱德华和席欧的老底都非常熟悉。如果谁能真正的告诉爱德华到底是谁，似乎只有克劳雷办得到。

尽管他的手段非常老辣，但是爱德华在席欧的帮助下，整个事态都脱离了克劳雷能控制的范围。他显然对于游戏中的那股邪恶力量非常的熟悉，为此他会不断地逼迫爱德华做交易。值得一提的是，他的手机号码是有着特殊意义的“666”。

流程攻略

第一集 眩晕 BLACKOUT

S1 苏醒

游戏开始在一间类似于私人手术室的地方，主角缓缓的醒来眼前一片迷茫，耳畔传来了几个陌生



男人争执的声音。对面床的老头似乎受了严刑拷打，这时一个光头的穿着黑色大衣的家伙走了进来，显然他是他们的头，他似乎希望那个叫做帕汀顿的老头利用某种“石头”的力量干什么。不过现在主角只有努力地按下右摇杆来不断地睁眼才能看得清自己眼前举着枪对着自己的男人。他们把主角和老头分别押往不同的地方。主角蹒跚地走着，努力想弄清楚眼前到底发生了什么，自己是谁，怎么会到这里。不过背后的家伙一直粗暴的用枪口顶着主角的后背。上楼梯中居然在天花板上出现了一串不断撕开的可怕裂痕，像是什么生物，不过肯定不是幻觉，因为后面押送主角的家伙吓得够呛。正在那家伙开门的当口。突然一阵剧烈的振动，地面开始下陷，主角直接摔到了地上，刚抬头就看到押送主角的家伙像被什么吞噬了一般猛地被拉进了裂口。（如果醒来一直不眨眼，以模糊状态走到镜子面前会解开成就。）

S2 恐高症

在电梯顶上偷听到了黑衣光头威胁帕汀顿释放出石头的力量之后，由于裂痕的袭击整个电梯坠了下去。主角及时跳上了一边的电梯井横梁才幸免于难。在根据提示放下了消防栓水管之后，主角开始下下层爬去。（途中需要运用方向键配合X键进行跳跃，碰到了吊



在空中的断掉的电梯电缆，你需要左右摇摆把电缆撞到左边挂住，这样就隔绝了下层铁网上的电流，继续下行。）

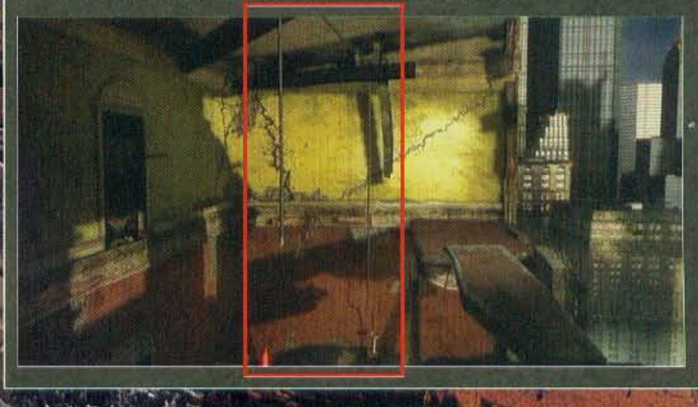
S3 火中余生

进入爆炸后门洞敞开的房间中你会看到之前呼救的叫安娜的女人，看起来还有一个男人困在办公室中。你得从侧面的门绕过去救出那个男人，用灭火器灭掉堵在门口的火之后和屋里的男人会合，再根据提示用灭火器砸开门一起逃出房间。



S4 别往下看！

在落在一处阳台之后，主角需要利用绳子和楼侧的平台慢慢前行，途中需要小心上面的掉落物和下方的爆炸。耳边传来了街上人们惊恐的呼喊，天哪，看起来整个街区都陷入了一片混乱中。夕阳的余晖褪去，黑夜即将到来。攀在一片墙面滑落后爱德华看到了新的进入室内的入口。（这里实际上是一个小谜题，房间中有一处需要灭火，但是灭火器却在楼下。用主观视角观察房顶可以发现两段绳子实际上是一套滑轮，先将下层的灭火器放到绳子一端连接的平台上，再爬上上一层跳向高处的绳子，就可以成功的把灭火器甩到上层来。）灭火之后，跳到上层房间。



S5 24楼

一段攀爬之后，在这里居然又遇到了幸存的安娜，不过走了不久，可怕的裂痕再次来袭还是把可怜的安娜吞掉了。在用桌子垫脚跳到上一层之后，走了一段路遇到了大厦的警卫杰克。在他的建议下，你用点燃的椅子做火炬通过了一段黑暗的断裂路面。刚和杰克会合，杰克突然发现身后出现了安娜，她不是已经被裂痕吃了么？果然转脸之后安娜就干掉了可怜的警卫，并向爱德华逼来，看起来爱德华才是她的真正目标……

第二集 疑问重重 QUESTIONS

S1 不期而遇

安娜似乎受到了某种神秘力量的控制，她全身裂痕，牙齿尖锐，更奇怪的是她同样也向爱德华逼问“石头”的下落。问题是，爱德华显然没有她想要的东西，看来只有一战了。战斗的空间较大，主角可以捡起地上的道具向安娜身上招呼。在痛扁了这个怪物一顿之后，不要放松警惕，因为这些怪物需要用火才能完全消灭，你可以根据提示按A键拖安娜到火旁，然后用右摇杆把她点燃，在一阵灼烧之后就彻底地灰飞烟灭了。之后你可以抓住房间一角的电缆继续爬回上层。



S2 接待大厅



在路上爱德华偶遇正在等待警察救援的莎拉，一阵争执中引来了附近潜伏的变种人。他们将电梯的电缆震断。之前的黑衣光头也在这一层，听到我们坠落的巨响后，他匆匆地离开了。在这一层仔细搜索，不要错过手电、塑料汽油瓶、子弹这些重要的补给物。（在这里将塑料汽油瓶和枪组合就可以制作出燃烧子弹，对付敌人相当管用。）

在干掉了一些小怪物之后，莎拉试图想打开那扇绿色的电子锁门，不过整个大厅的电源都被切断了。你需要到另一侧接待台后面的房间去接通电源。你可以先搜索一下地上的道具，然后再去接电源。接法是让两根线头靠近产生电流，但是不要碰在一起。

灯光刚亮另一个变种人出现了。不要慌，掏出手枪，等他破窗而入，如果你之前有调配燃烧子弹，瞄准变种人身上的裂痕，一枪就可以毙命。如果没有子弹，你也可以拣地上的道具料理掉他，最后别忘拖他到大厅的火旁彻底消灭。

随后回到电子锁那里，查看你会发现上面有些按键上有血迹。你可以根据这个为线索，多次尝试。（密码为943）。打开门是另一个变种人，消灭它到达地下车库。



S3 我认识你？

车库里靠在柱边的帕汀顿显然认识爱德华，不过爱德华却毫无印象。本来想追问自己的身分，老头却说现在不是时候。首要是进入中央公园阻止裂痕吞噬掉整个纽约市。看来主角身分还得继续吊着诸位的胃口。门外就是变种人的怪叫，还是找辆车先跑为上策。

车库中只有一辆对着门的车看起来有戏。但因为车窗有锁，你需要先找个道具或是用枪砸开车窗。然后进去，没有钥匙只好用两手来电打火，用左右摇杆切换线头将正确的线头凑在一起之后，出现一条发动槽，当电流到达红色区域，按RT发动。这期间变种人会逼近，干掉他们之后就可以开车离开了。



S4 车库

中途车库坍塌，你需要先到帕汀顿和莎拉所在的小房间里搜索一番道具。扔掉不必要的，拿起打火机和弹药等物品。然后离远点用火机点燃车前地上流淌的汽油。当然你也可以用其他的组合爆掉车就行。



到车库的另一边的每辆车都可以搜索一番。不过只有一辆车里有玻璃汽油瓶。拿着继续向前探索。透过破了一个大口的墙你会发现一个人影一闪而过。而且对面也有一辆亮着大灯的车，啊哈，这正是我们所需要的。走到旁边的火源处点燃随手拾的凳子，然后把堆在通道门口的木料点燃。这时裂痕会再次袭来，爱德华赶紧向来的方向跑去，中途不断跳过扫过的裂痕，跑回到莎拉一边，裂痕吞噬了另一个可怜的女人之后总算退去。爱德华再跑回去驾驶黄色的计程车开始三人的逃亡之路。

S5 59号街

纽约市此时一片混乱，到处晃眼的火光、慌乱奔跑的人们，不断行进的裂痕就像是这座城市的伤疤不断在地表蔓延。莎拉不禁感叹这简直就是一场战争。帕汀顿解释在纽约的中央公园有着这神秘力量的弱点。正当爱德华追问到底该死的“石头”是什么时，裂痕再次袭来，喔呼！开始计程车大逃亡吧！（注意开到后段，看到一辆计程车开往商场，你需要跟进然后沿着楼梯开上去破窗飞出。然后还要向左开一小段路。）整段路的情况是固定的，多开几次熟悉规律后就可以通过。

冲进中央公园之后，帕汀顿竟然将枪口对向爱德华逼他去博物馆，



并将身上挂着的有着奇异符号的挂饰交给他，原来这就是之前反复被提到的“石头”。这块石头就是解决这次神秘事件的关键。而只有爱德华有力量办得到。最后帕汀顿居然对准自己的左脑开了一枪，倒下前惟一的遗言就是“跟随光明之路，到博物馆的943号房间和我碰面。”又是943号房，和之前的电子锁密码相同，到底中央公园里潜藏着什么样的秘密呢？见鬼，为什么要花整个晚上跑去和一个死人见面？

第三集 痛苦的答案 PAINFUL ANSWERS

S1 呼叫911

由于伤势严重，经过一辆救护车但是呼救未果之后。帕汀顿的手机响起，是光头克劳雷打来的，剧情过后立刻拔打911求救，结果看来纽约全城都在一片混乱之中。而且接线医生显然对中央公园有着不可思议的了解，他建议爱德华就近找厕所的医务箱解决。

这里刚刚出现地图和手机，你可以在手机中查看当前的位置以及一些短信和帮助信息。不用和小怪物纠缠，地图上的红点就是你要去的目标。



S2 下到裂缝



仔细在公厕内搜索一番之后，利用绷带按照提示治好自己的伤。击破一侧有裂缝的墙继续前进。爱德华发现墙壁的另一侧就像是一块被撕裂开的大地，树木、街道缺牙交错，下面的裂口就像是一个深渊。只好攀上右侧的电缆向下，你中途需要射击固定电缆的装置才能够让你安全落到地面上。落地后捡起道具砸坏地上的玻璃继续向下。

跳过几个断裂的地板，你需要跳上公交车。这地方需要你将尸体从车头搬到车尾来配重，然后再从车头走出。跳到一个大平台上之后，会有几个敌人来进攻，最简单的战法是把他们通通打落到崖下就可以了。

继续前行到一处被倒吊着的汽车堵住的窄崖旁边。靠近按A进入汽车记得坐到前面位子上搜索一下副驾驶座的道具。然后就可以从左边的车门过到另一边。爬上下水道口会看到垂在房间顶上恶心的虫茧，只要用带有燃烧属性的东西攻击它就可以消灭，比如一颗燃烧子弹。注意在茧的下方水中会有一条金鱼，射中它会有成就拿。



S3 污水

爱德华接到了克劳雷的一通电话。显然他对爱德华的过去了如指掌。在这处要小心水中的电流，在接电盒上不要让电线碰头，慢慢接近出现火花让电路短路就可以继续前进了。这里一些小怪物可以用击爆附近的喷剂罐的方式一枪干掉。当然这样也就拿不到相应的道具了。

在如图1处的地方跳上右边的铁杆躲过爆裂的蒸汽喷头然后到达前方，从旁边有急救箱的房间挑一根较长的杆子轻轻地把电线拨挂到栏杆的位置。不过水道尽头的铁门似乎已经锈了多年。你需要搬一个燃气罐到门边，然后用手枪击爆来轰开门。不过再回到急救箱房间的时候会有一个怪物出现。

门后的隧道走了不久爱德华亲眼看着一个工人活活的被黑色的粘液所吞噬。不过走过这段也简单，怪物相当怕光，你可以在主视角下启动电筒，怪物就会慢慢的缩到另一端的角落。

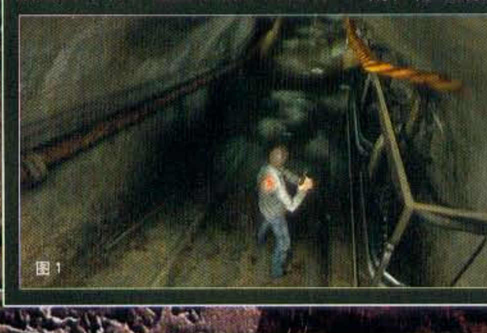
绕过之后，会发现一片通电的水域上方有铁桥可以通过，而右侧的黑色走道尽头尽管有向上的梯子却也有火焰，得先关掉火焰闸门才行。走上铁桥，对面有一个毒虫的卵不断的放出小怪物，这种怪物会放出能喷绿色毒液的怪物来攻击玩家。你可以首先用可燃的东西攻击卵，然后再来除掉零星的几个怪物。如果被毒液喷到记得不断按下右摇杆来眨眼。


图2


图3

搞定敌人之后挪开通到水中的电线，然后下水去关掉隔壁的火焰闸门。要想通过黑暗的区域靠手电筒的微光显然不够，你可以到原来有急救箱的房间，顺手拎上一把椅子点燃之后，抓在手里，走到黑暗走道尽头的梯子那里按B丢下烧着的椅子就可以安全的向上爬了。

爬上之后是一个简单的互动剧情，有个男人似乎专门在门的另一边等你一样，指导你关掉电闸，待电线落下铁网上挂满小怪物之后，再捡起电线连到铁门上，然后，那些该死的怪物就化为青烟了。男人走之前告诉你中央公园就在上面，我们的主角又要接着往上爬咯。


图1

S4 线索与事实

这段的任务很简单，到达地图上红点标记的救护车处。当然你也可以在附近的地形中逛逛，这段地形比较广阔，步行不太安全，找辆车是比较靠谱的选择。到达最接近救护车的地方才发现中间隔了一条巨大的裂痕。不过刚好有一条够长的跑道可供你将车加速冲过。先解决出现的敌人，然后清掉挡住跑道的障碍废车。从不远处随便找辆车，就可以加速飞越这个裂缝。而救护车上莎拉也在焦急地等待着爱德华，一番简单的包扎之后，从医生的医疗信息库中居然发现了爱德华的档案，原来爱德华是一位超自然事件侦探，不过可怕的是他最著名的案件居然是在1924年侦破的《鬼屋魔影1》中的案件）。这位百岁老人不禁对于自己的过去更加好奇了，莎拉也决定和他一起到博物馆和帕汀顿会面。



第四集 反击失败
FIGHT BACK AND LOSS

S1 驶往博物馆

关卡开始向前方的长廊前进，在上车前记得别忘了到右边的房间里拿道具，其中有一把点44手枪，弹夹为12颗比原来的枪弹容量要更大。上车后，由于受到了吸血蝙蝠的攻击，我们就要开始另一场疯狂的飞车之旅。一直往红点的位置开，尽量保持车速，减少碰撞，因为车辆如果损坏度过高同样任务失败。



S2 巢穴

最后被一棵树干拦住去路的爱德华和莎拉居然是被吸血蝙蝠们直接扔到了一栋楼前，而一楼的大厅中正是这群可恶怪物的巢穴。大楼前的广场上有足够的燃料和急救药，所以直接装备枪和燃烧瓶，对准一楼的卵开始攻击吧。靠近点大约4次就可以彻底烧毁它。



S3 挟持

查看GPS，找辆车直接向博物馆开去，不过博物馆前又是一道大裂痕横贯在爱德华的前进之路上。到底要怎样跳过这个缺口呢？莎拉在另一边发现了一辆拖车，驾驶拖车到裂缝前，下车后先操作车身上的面板升起液压板，再用枪打坏车尾挡板的锁。斜坡搭好后，只要找一辆车就可以沿着拖车的背部完成飞跃了。此时出现的敌人可以不管。不过莎拉却被吸血蝙蝠抓走了，看来接下来的确是一趟地狱之旅。（这时你会发现GPS上多出了很多旋涡状的点，实际上这就是罪恶根茎的所在，你可以试着去除掉一些，只有火能烧掉他们，但燃烧子弹不行。）







S4 与活的疤痕战斗

在博物馆门前砸开铁索。地上的裂痕重新来袭，首先你要跑到大楼前方断裂的粗铁管上，裂痕是无法攻击到这个位置的，用第一人称视角射击前方施工电梯的操作面板，打落盖子后，直接跑到操作面板前进行操作，接到莎拉的求救电话之后，赶紧跳上电梯，按动右侧的上行按钮就可以上升到高处。进到博物馆一侧的厕所里。

先到右手边的房间里取得灭火筒，然后向前出厕所，此时裂痕出现，向门外跑出之后灭掉右侧的火进入一个有很多埃及壁画展品的房间。转角的火堆后出现两个会扔飞刀的怪物，推荐用燃料瓶配合枪直接爆掉它们。这个房间也有不少补给记得补充。



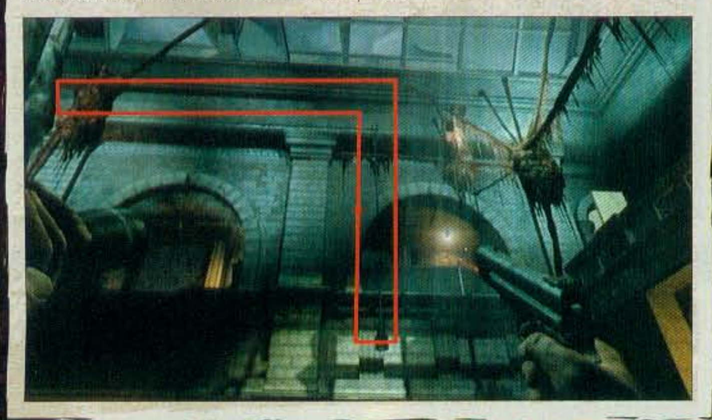


第五集 不再孤单
NOT ALONE ANYMORE

S1 将她救回

继续前行发现莎拉被裹在蠕动的卵中，已经奄奄一息了。从地上找把消防斧砍开卵，莎拉的身体无力地倒在了地上。这时你需要按提示对莎拉进行心脏急救和人工呼吸的迷你游戏。搞定之后先干掉几个虫卵再继续思考出去的办法。

脑袋顶上几个怪物攀爬吊灯引起了爱德华的注意，用枪射掉固定电线的卡子就可以沿电线爬到二楼。点火烧掉转角处的木条继续前进。



S2 博物馆的访客

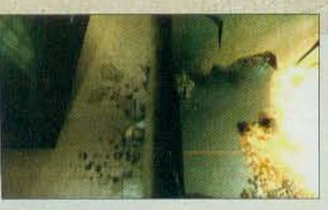
路上你会发现原来博物馆的门是靠激光控制的，只有让激光通畅才能打开铁闸。来到餐厅中发现一个三面有残缺墙体的房间里有多个虫卵挡住了激光束，你可以在厨房里得到不少燃料瓶，制作一个燃烧弹，扔过断墙，就可以解决这道恶心的谜题。

继续前进就会看铁门后有个挡住激光的卵不断的放出小怪物过来舔血，抓紧时机用之前制作好的带双面胶的燃烧弹扔到小怪物身上，等它爬回去刚好和卵同归于尽。(如果手头没有双面胶的话可以到厨房里的铁柜翻找一下，会有收获。)别急着过铁门，先回去厨房补给燃料瓶和喷剂，后面有一场大战。

进入大厅已经有两个怪物呆在那里，别高兴得太早，除掉他们之后，会有新敌人出现。右边的房间会有补给，先别管医药箱那里面只有绷带。灵活的走位利用燃烧瓶干掉大批的敌人之后，再把敌人各个击破。从宽大的楼梯上到第二层。同样有大量敌人，不过这里的楼道狭窄，如果你还有燃烧瓶它会非常管用，如果没有利用火源也可以干掉他们。豁出命总算是搞定了这帮恐怖的家伙之后铁门里的人终于为你开了门。

下楼梯进入到一段狭窄的展览室，有一段走道会有之前出现过的黑色粘液。在这里同样推荐用主观视角，利用展品的灯光步步为营走到出口。这里要注意的是到达出口的最后一小段很容易出现失误，不妨走几步用跳跃到出口。

来到大厅，爱德华对于如何才能到943号房间仍然是毫无头绪，好在在这里终于看到了一个活人。这个警卫一直为帕汀顿工作，他告诉爱德华这部分的安全系统是指纹锁，但首先还是得到达他所在的铁栏中才行。





S3 大家伙

爱德华刚启动货梯突然一阵不同寻常的震动传来，电梯也被卡在了半楼之中。爱德华又爬回原来的大厅之后发现，仅仅几分钟的时间，大厅已经像是被翻天覆地了一番。而这一切的制造者——一只有着四只腿的怪物显然已经在这里等着爱德华了。

要想干掉它的确不是件轻松的活，首先你需要躲到柱子之后，用枪瞄准它的双肩以及腹部的红色弱点进行射击，每个弱点两枪。这只怪物就会开始提高攻击频率，利用柱子转移躲避飞刀，如果看到它开始进入魔法召唤状态，就立刻躲到大柱后面有石头符文闪耀的区域可以免受伤害。收集散落在大厅角落的燃料瓶，利用怪物攻击的间隙进行投掷再用枪打爆。注意一定要看到靶子出现在怪物身上，距离过远不行。一般四次就可以搞定它。而莎拉也在这时候赶了过来（上帝才知道她是怎么到这的。）





S4 逼近真相

接下来莎拉和爱德华要继续寻找943房间。不过指纹电子锁仍然通不过，莎拉建议既然警卫已经死了，大概借他的手一用，死者是不会介意的（够狠！）。用附近墙上的剑砍下警卫的手，进入前面的补给房间好好的休整一番继续前进。

走到下面的房间里，掀开铁板放下绳索，进入地下通道，这段里干掉两个强壮的敌人后，用瓦斯罐轰开铁门继续前进。爬下梯子之后，一直让我们苦苦追寻的943号房间赫然出现在爱德华和莎拉的面前。看起来这只是一个平淡无奇的工棚而已，到底里面会隐藏着怎样的秘密？而帕汀顿真的会在里面现身吗？谜团即将解开。





第六集

真相 THE TRUTH

S1 943号房间

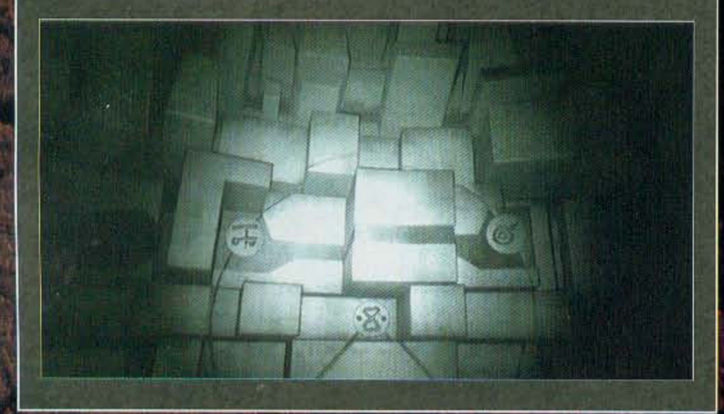


从桌上摆着的1936年泛黄照片爱德华惊讶的发现帕汀顿原来竟是自己的学生。闭上眼，按照帕汀顿灵魂的指示依次调查不断翻动的写有莎拉名字的报纸、老式唱片机、狮头门锁、香水罐，最后一个写有“DOWN”的铁箱会倒下。莎拉解读出这些连起来的暗语正是“莎拉，我要你敲昏他。”

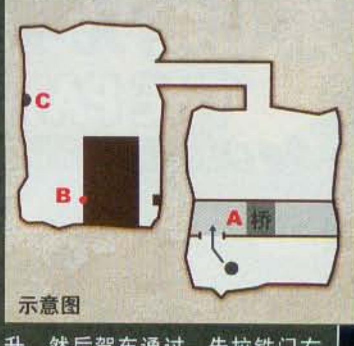
昏迷后的爱德华看到了帕汀顿，原来这块有符文的石头正是由当年的堕天使路西法制作的贤者之石，用来保存他自己的灵魂，由于帕汀顿放出了复仇的路西法，现在爱德华必须把路西法重新放入贤者之石中。

闭上眼睛你会发现有光从铁柜的方向泻出来，走近之后帕汀顿将为你指引前进的方向，门开之后进去在碑文上找到了透镜和一张手机存储卡。看起来中央公园一直都是圣殿骑士为光明而保留的一块特殊的地方。下一步你必须和莎拉合作赶往老城堡。

回到小屋里，装备透镜和手电筒，将投射出的符文和墙壁上的红色符文重叠，新的道路就向你展开了。

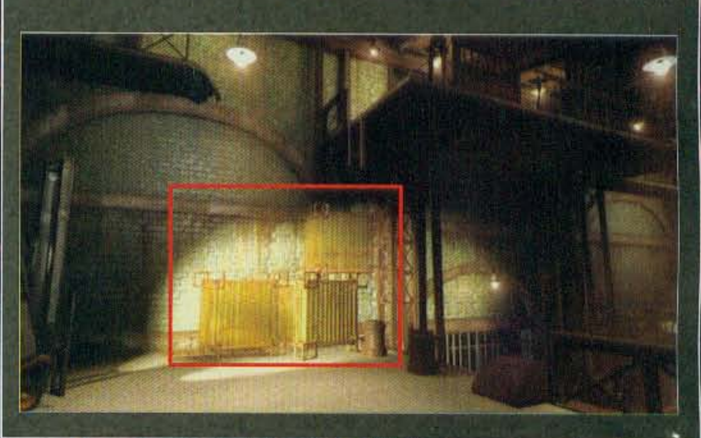


S2 古老通道



穿过通道，刚进入大厅一阵乱石又将爱德华和莎拉分开了。先清理掉几个虫卵然后寻找出去的办法。先用叉车驶到A点将铁桥抬起，然后驾车穿过走道到B点将断裂的墙体抬升，下车到C点拉动开关让钢梁伸出。然后驾车到达高处。

到另外一个有虫卵的库房先干掉敌人。然后用叉车将附近的铁箱如右图堆在断掉的铁梯下爬上高层拉动开关，让地下的铁板上升，然后驾车通过。先拉铁门右边的开关，发现门被卡住，不过这条缝隙对叉车已经足够了用叉车把门顶开，然后下车继续前行。



S3 来自天空的光



终于出了库房，不过爱德华的运气简直不是糟糕能形容得了的。过独木桥时，他再一次坠入了黑色粘液的包围，雨越下越大，身旁的火种也将熄灭。这时卑鄙的克劳雷乘直升机又再次出现了。他要爱德华用石头交换才肯救他。利用直升机的光柱撑了一段时间后，爱德华只得同意交易。



第七集 光明之路
THE PATH OF LIGHT

S1 撑着点！

刚上直升机一只巨型的吸血怪物就被吸引了过来，一阵缠斗之后，飞机撞毁后爱德华需要先躲避落下的碎石然后向上爬，跳上左侧伸出悬崖的地铁车厢。走到一半车厢下坠，抓住电缆往上攀爬。途中会有每组4只，共3组的小怪物爬过来按RB键射击消灭他们就行了。



S2 地铁站

爬上列车之后，出了列车往前走。有一个女人向你招手，还有个男人爬上了车顶试图逃生。再往前走就将是一场艰难的战役。这个区域将会分别有三批敌人出现，前两批每批四个，最后还会有一个会扔匕首的强壮怪物。好在这里的地形和补给配置应该还是比较充足的。（示意图）注意在右侧楼梯的左右两边都有盥洗室可以进入。由于右侧的房间是是没有灯光的，所以推荐玩家先别管敌人跑去左边的盥洗室。捡喷剂和打火机配合当成火焰喷射器使用。干掉屋子里面的然后再出屋外。注意有些会突出尖舌的怪物需要喷两次，第一次烧着它以后，稍等再喷第二次。会扔匕首的家伙出现后先找柱子当掩体，然后伺机扔燃烧瓶搞定它。全部敌人扫清后，车上的女人会为你开门。



地铁站示意图



S3 去往古堡

从怪物的体内爬出来之后，你需要先找辆车，不过先不用急着去古堡，因为如果你的光谱视觉还没有达到30点的话，你是无法看到古堡的谜题的。所以根据GPS你先要去烧毁邪恶根茎储存足够的点数。



S4 中央公园之眼

在积累了超过30点光谱视觉之后，你就可以踏上城堡之旅了。刚进入城堡的前院就有裂痕袭来。调配出燃烧子弹边移动边瞄准射击。命中的话一发就可烧死它。

干掉裂痕之后你先闭上眼看到在城堡的前院右侧的转角墙上有第1个符文出现，用手电筒配合透镜将符文和墙上的符文重叠几秒，符文就会真正显现。从右侧的门进入城堡射落壁画点亮第2个符文。第3个符文在城堡外庭院靠湖的一边的一面矮墙上，旁边有火堆。第4个符文在城堡西南面的墙上。城堡的南面也会有第5个符文。不过这里会有两个强壮的敌人出现。干掉他们就可以点亮符文。第6个符文在壁画对面房间的右侧墙面上，由于这里有黑色粘液，你可以将旁边桌上的两个荧光棒分别和双面胶组合起来扔到地上形成一条路，然后点亮符文。之后从符文左侧的窗子跳出抓住绳索上楼。（建议爬高点再跳，如果跳错可以抓绳子再爬上去）。上楼接到电话之后，会扔飞刀的强壮敌人出现，由于距离较近，建议火焰喷射两次搞定它。搞定之后，进屋灭掉楼梯上的火，继续上到塔顶。踩到刻有符文的石板上，你就可以到达望台。用望远镜上符文的圆圈对准空中的月亮，你就会发现指引的地点。这时打开GPS你会发现地图上多出了一堆罪恶根茎，天啊！


1


2


3


4


5


6

第八集 光明使者 THE LIGHT BRINGER

S1 罪恶之根

先不急着去往最终的地点，你需要将自己的光谱视觉先提高到 75 点才行。当然如果要拿成就的话也可以一一清掉地图上所有的根茎。这一阶段的邪恶根茎基本上都是生长在野外的相对来说清除也比较容易。大部分情况下，你不必去消灭守护根茎的变异人。而是尽量用燃烧弹在稍远的距离解决，然后开车走人。不断地搜刮路上车里的道具也是很有必要的。充分运用光谱视觉来观察环境注意敌人的动向，在一些地点的根茎是没有任何守卫的。

搞定了 75 点会收到神秘角色的



短信告诉你光谱视觉的持久力又上升了。这时可以正式向红点的秘密入口前进了。到达秘密入口所在的建筑前，这里已经被邪恶根茎所盘踞。先闭眼用光谱视觉查看保护罩的高度，然后制作燃烧弹扔过围墙烧毁它。如果缺少材料的话在附近的几个垃圾桶翻找一下就会有收获。

S2 找到钥匙

进入屋内利用光谱视觉发现墙上的符文再次使用手电配合透镜让其显现，这次附近有强光源所以光色较淡，对准的时候需要仔细点。一阵震动之后，左侧的地面出现了一个入口。射击旁边旗杆上束住绳子的扣环，然后抓绳子向下攀爬，按 X 键可以提高下降的速度。到了第一个平台抓住平台边缘往左爬，然后落到第二个平台上。继续抓绳向下。穿过长长的岩洞进入到一间有着符文构造的宏伟房间。不过爱德华需要继续沿右侧的小道走上平台，再对着平台使用手电筒和透镜。一台难以置信的古老文明式的电梯带你滑到新的入口处。进入房间用刻有符文的木牌挡住房间中两个立方体之间的光线就可以打开前方的石门。

顺着绳子继续下降到达新的房间，这个房间仍然是个不错的谜题（图 1），注意到挡住光线之后石头的伸出时间是不同的，将箱子推到图中 A 的位置挡住光线，随后立刻放下箱子跑到 B 处，当 A 处石柱伸出推出箱子以后，爱德华也上升到了新的入口前。出去之后继续用绳子向下降落，很快你就会进入新的房间。

当爱德华拿起带符文的木牌之后，后方的火把掉落开始向前延烧。显然他已经没有退路了，前方是三块不断运行的钉板之路。观察光线和钉子上升的规律之后，在第一块钉板前挥动手中的木牌挡住右边的光线。趁第二块钉板降下之时上去挡住左边的光线，趁第三块钉板降下时上去挡住右边的光线。如此就可以安全通过。

不过下一个房间仍然有很有趣的机关在等着你，站到正方块上还是先要拿起左边的木牌。由于方块带你行进的过程中会割断束缚前方重锤的绳子，所以你得抓好时机，用木牌适时地挡住左边的光线控制方块停止和前进来通过此处。通过后仍然是继续沿绳索下降。

在新的房间中（图 2）如果你有燃料罐和枪筒直易如反掌，你只需要直接走到房间的尽头调配燃烧子弹，然后转身射击挡住光线的木架，木架烧完之后，你所在的地面就会上升。如果你手边没有这两样东西，也有解决问题的办法。先将木架推到前面的符文地板上。点燃木架之后再将木架推回到原来的位置，赶紧跑回到房间的尽头。等木架烧完，你同样可以升到了高处的入口前。

继续下降之后会有新的谜题房间这里需要你点燃木牌一边照明一边前行寻找到对面的路。注意中途用木牌挡住光线就可以阻止房顶的下压。（路线示意图）

终于通过了迷宫一般的房间，面前是一片开阔的洞穴，随着你的脚步桥



路线示意图

上的火把次第点燃，就像是欢迎你回家一般。到达对面的大厅，先拿起周围的火把烧毁中间的木柱，再拿火把进入旁边的洞穴，最深处的石碑上写着“火焰朝向之处路将会延伸”，在洞穴中边走边观察火把的变化，在火焰发生偏向的地方丢下火把。从大厅中木柱的灰烬中捡起一个重物。再到火把处砸开岩壁的表面，最终的钥匙出现了——它竟然是个人。



图 1


图 2

S3 最后之门



回到最上层之后接到莎拉的电话，看来有什么正在进行倒计时，我们得赶紧行动。驾车带赫米斯前往博物馆。剧情结束之后立刻往地图上红点的方向急速奔跑，进入卡车直接沿路向前开。你会注意左上角有倒数计时，不过你每开到新的一段路，时间就会有新的倒数，所以不必太快，关键是要保持车体减少碰撞。到后段还会有根茎拔地而起，注意躲避。最好一直沿着公路开，有时走捷径树丛可能更耗时。如果需要，你可以打开 GPS 确认路线，这时候倒数是停止的。到达博物馆的上坡之后一直开到台阶前，下车进门转右跑向写有 943 的卷帘门。

S4 为所有人作选择

开枪打坏地下的门锁，克劳雷挟持着莎拉出现在爱德华面前，瞄准克劳雷的脑袋伺机射击。干掉他之后，赫米斯将带领两人进入 943 号房内的大厅，他用自己的身体解开了锁。在一连串的仪式过后，路西法终于还是重返人间，不过他附在了莎拉的身上。是否要射杀她，你得自己决定，当然也是为人类的命运做决定。





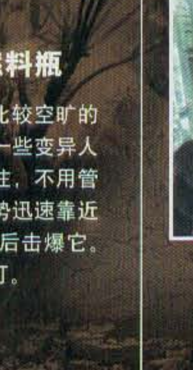
最终的邪恶根茎攻略

分布在中央公园内部的罪恶根茎是路西法用来汲取能量的途径。所有的根茎都和公园最北端的光明之路相联系。游戏中从第四章开始你需要不断地烧毁这些根茎，以获得光谱视觉让你看到之前看不到的东西。游戏中散布在各处的根茎有大有小，并且烧毁它们的方法也各异，越大株的根茎为你提供的光谱视觉就越多。

尽管最终看到秘密入口的魔法墙你只需要50点光谱视觉，但是我们推荐你将光谱视觉的值提升到75再去走秘密入口，因为这样入口附近的魔法墙的高度会变低，方便你投掷燃烧弹。

注意：本攻略只对第七章后最终出现的27个邪恶根茎进行了攻略。不过这个部分的根茎已经有102点的光谱视觉值。如果你要取得全烧毁的成就的话，你需要把之前出现的根茎也搞定，它们的难度并不高。

根茎 1



■光谱视觉值：9

■道具：燃烧弹或燃料瓶

这株硕大的根茎位于比较空旷的场地中，目标比较大，有一些变异人在守护它。你可以开车前往，不用管周围的敌人，用投掷的姿势迅速靠近瞄准根茎后立刻抛出，然后击爆它。迅速跑回车辆驱车开走即可。

根茎 2

■光谱视觉值：4

■道具：塑料瓶、手帕、双面胶带

这个根茎埋藏在一栋小建筑的地下室里。当你第一次靠近这里时，会有至少三个变异人出来攻击你。你可以先用附近的斧头、铁锹之类的打晕他们然后烧掉尸体。炸开入口的铁门，进去之后从梯子爬下去。降到第二层后记得捡起地上的荧光棒，然后扔一根到底层驱散黑色粘液，再爬下去。落到底层后不断的用荧光棒开路进入操作室。进入之后你会发现这里的罪恶根茎是被铁丝网保护的。

按动操作台上的红色按钮让铁柱旋转起来，再当其中一根铁柱旋转到你面前时停掉它。制作一个燃烧瓶加上双面胶，点燃后扔到铁柱上。再迅速按动按键。当铁柱移动到铁网后的根茎处时就可以烧毁它。

然后记得收集一番房间里丰富的道具再返回。



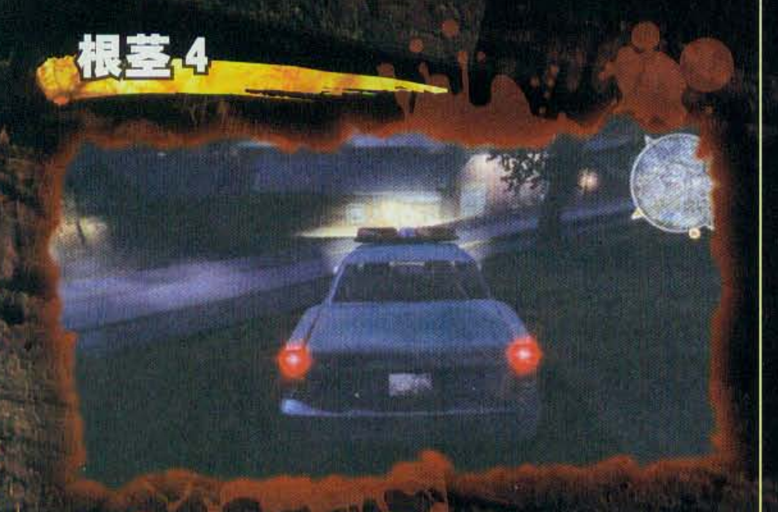
根茎 3



■光谱视觉值：4 ■道具：燃料瓶

这棵根茎从篮球场的中心地带斜刺而出。会有几个变异人守护，你可以选择作战。也可以直接用扔瓶子然后击爆的小把戏来远距离烧掉它。

根茎 4



■光谱视觉值：6 ■道具：任何可燃物

到达门口先捡起附近的铁锤砸开门，进入后记得握紧铁锤会有几个变异人陆续出现，依次打倒他们烧掉之后就可以安心地来处理根茎了。屋内会有一些喷剂瓶，你可以用它们和打火机组成小型火焰喷射器来烧毁根茎。屋里一共有三株每个有两点光谱视觉。注意靠近时会有画面扭曲，这样你可以很方便地点找到他们的位置。





根茎 5

■光谱视觉值：5 ■道具：燃料瓶、双面胶、子弹

这是一株硕大的根茎，不过好在没有敌人在附近。它长在和公路分离的一块断崖上。有两种办法来解决它。一种就是走到尽可能离它近的地方，但是由于距离过远普通的爆炸是伤不到它的，你需要将满瓶的燃料瓶和双面胶外加一盒子弹组合在一起组成大威力炸药。尽量向根茎扔去，当瓶子到达抛物曲线X点的时候射击，靠威力巨大的爆炸就可以烧掉它。

还有一种更有趣的方法就是，你可以在附近找一辆车，从左面冲向根茎。路的右边有一个斜坡，全速猛冲车就会落在一个一端翘起的岩石上，而岩石另一端的正在燃烧的车就会被弹起刚好撞上断崖上的根茎。

根茎 6



■光谱视觉值：5 ■道具：燃料瓶、双面胶、子弹

这株根茎的位置在路面一侧的山崖顶端，很有迷惑性。你无法将爆炸瓶扔到那么高。你会发现根茎下方有电缆垂下，但你也够不到。不过我们可以首先用三个道具组合成大威力炸药，将它扔到在电缆上爬上爬下的怪物身上。当怪物爬到电缆顶端时射爆炸药。爆炸的热力辐射足以达到根茎将它烧毁。如果你缺乏道具可以在根茎左侧的垃圾桶那里翻找一下。



根茎 7

■光谱视觉值：4 ■道具：燃料瓶

这株根茎是从靠近公园如后的雕像上伸出来的。根茎被一些吸血蝙蝠守护着，解决的办法就是速战速决。瞄准根部扔出燃料瓶然后射击就可以烧掉它，不过最好在蝙蝠们把你围攻致死之前逃离。

根茎 8

■光谱视觉值：4
■道具：任何可燃物

这株根茎同样由变异人守护，这里的变异人相当强壮，造成的伤害非常大。惟一幸运的是旁边就有一把铁锤可用。你可以清掉敌人再前进烧毁根部，记得一定烧掉尸体。不过你也可以冒险潜到够近的距离直接烧毁它，由你自己决定。附近最好备有车辆方便逃跑。

根茎 9

■光谱视觉值：4 ■道具：任何可燃物

这株根茎靠近一些小棋桌的楼梯上，比较容易搞定，守护者只是一些地上爬的怪物。上楼梯烧掉根茎，离开就可以了。

根茎 10

■光谱视觉值：9 ■道具：燃料瓶

靠近之后你会发现这株根茎真是够巨大，而且无法直接靠近。所幸的是在周围转转你会找到位置可以扔爆炸瓶过去，瞄准之后就可以轻松搞定。

根茎 11

■光谱视觉值：2 ■道具：任何可燃物

这是另一个可以轻松除掉的邪恶根茎，就在公园的林荫路上，没有任何敌人，你可以随便用什么方法烧掉它。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织



根茎 12

■光谱视觉值：4　■道具：燃料瓶、子弹

这个根茎并不难，他同样在一个断崖上方，巧的是旁边正好有个正对着它的斜坡。只要找辆车冲上斜坡就可以飞到断崖上，你可以直接用燃料瓶搞定它，然后在开车回去。

还有另一种表演性的方法就是你可以把车停在根的旁边，站到安全距离射击油箱，接下来就可以欣赏一场烟火表演了。最后可以从断崖一侧的绳子爬回地面。

根茎 13

■光谱视觉值：4　■道具：燃料瓶

这是一株较大的根茎，不过他的守护者也不小。最好组合好小型火焰喷射器去搞定这个大家伙。然后再从容地烧掉根部。不过对付这种在空旷地形的根茎，你还可以利用跳车的把戏来撞毁它，看你的选择了。

根茎 14

■光谱视觉值：4　■道具：燃料瓶

这株根茎生长在水已经被抽干的保护水域中央。这里同样有一个强壮的变异人守卫。不过只有你靠得很近时它才会进攻，这样你只需要在安全的距离投掷燃烧瓶或是抛射燃料瓶就可以搞定它了。

根茎 15

■光谱视觉值：2　■道具：任何可燃物

这株小根茎生长在山的一侧。没有守卫，你可以直接靠近然后烧掉它。烧掉这种小根茎如果想节省燃料的话，你可以走到旁边倒一点燃料在上面，然后用打火机点燃就搞定了。



根茎 16

■光谱视觉值：2 ■道具：任何可燃物

这同样是一株毫无守卫的小根茎。生长在桥面的断裂处，烧掉它就行了。尽管没有守卫，但是还是要小心，因为这一区域会有一些变异人在走动。

根茎 17

■光谱视觉值：2 ■道具：任何可燃物

这还是一株没有防备的邪恶根茎，随你怎么搞定它。如果手中的道具不够的话可以在附近的城堡旁边找到一些。

根茎 18

■光谱视觉值：2 ■道具：任何可燃物

这是一株长在小瀑布旁的根茎，没有敌人在附近，直接烧掉它就可以了。

根茎 19

■光谱视觉值：2 ■道具：任何可燃物

这株根茎隐藏在桥下的两根支柱之间，并且有一小撮变异人守卫。首先一定要干掉所有的变异人，拿起附近的斧头或是铁锹，打倒并且烧掉他们之后，你就可以轻松的除掉根茎了。

根茎 20

■光谱视觉值：2 ■道具：任何可燃物

这株小根茎隐藏在附近的树影里，不过不会有守卫，直接烧掉即可。

根茎 21

■光谱视觉值：2 ■道具：任何可燃物

这株根茎生长在中央公园著名的克里奥帕特方尖碑前，它是埃及在1879年赠与纽约市的礼物。它是北美最古老的方尖碑。这附近是没有敌人的，你可以轻松地获得两点光谱视觉。

根茎 22

■光谱视觉值：2 ■道具：任何可燃物

这个小根茎尽管光谱视觉只有两点，但周围却有三个变异人守卫，所以如果你不追求成就的话完全可以略过。如果需要取得的话必须尽快把三个敌人放倒，然后尽快烧掉尸体。最后搞定根茎。

注意在这个根茎附近有好几辆车，你大可以先搜罗一下副驾驶位上的道具然后再进攻。

根茎 23

■光谱视觉值：3 ■道具：燃料瓶

这是攀附在公园西侧运动场上的根茎。由一些吸血蝙蝠守卫，不过你大可以拿着小型火焰喷射器靠近点燃它。那些蝙蝠会跟着你，所以尽快开车离开吧！

根茎 24

■光谱视觉值：3 ■道具：任何可燃物

开车前往东面的路上，然后利用靠近画面会扭曲的特性慢慢地找到根茎的具体位置。它隐藏道路左侧的灌木丛里。它是毫无戒备的，搞定就可以离开了。

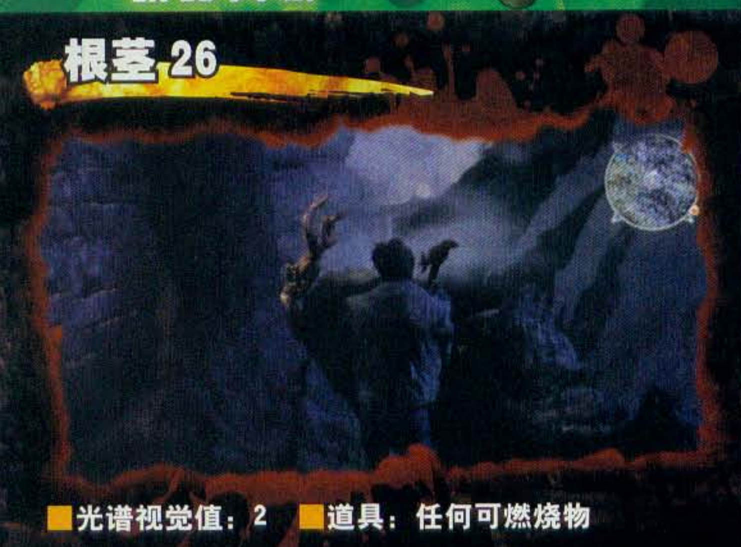
根茎 25

■光谱视觉值：6 ■道具：燃料瓶

这棵根茎地处大水库的中心地带。能通过2号根茎后面的建筑，穿越走道。在路上你会陆续碰到三个以上的变异人，因为能见度比较高，先准备好火焰喷射器依次搞定就行了。到达中心后向右看，根茎正处在水中，做一个抛射就可以搞定它。



根茎 26



■光谱视觉值：2 ■道具：任何可燃烧物

这是一棵小型的且毫无保护的根茎，它就在水库的北面。正好处在深渊的裂口旁。你可能需要走到边缘才能看到它。找一个合适的位置然后烧掉它。

根茎 27



■光谱视觉值：4 ■道具：燃料瓶

这是一株大型的根茎，从中央公园著名的露天剧场中心钻出。推荐你开车过去，准备好燃烧瓶或是其他的武器。会有一小队的变异人在那里等着你，清除一部分你就可以直接对根茎下手了。不过你也可以趁着变异人跑动巡逻的空隙，迅速靠近然后用燃烧瓶烧掉它，迅速驾车离开就可以完成这一点了。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

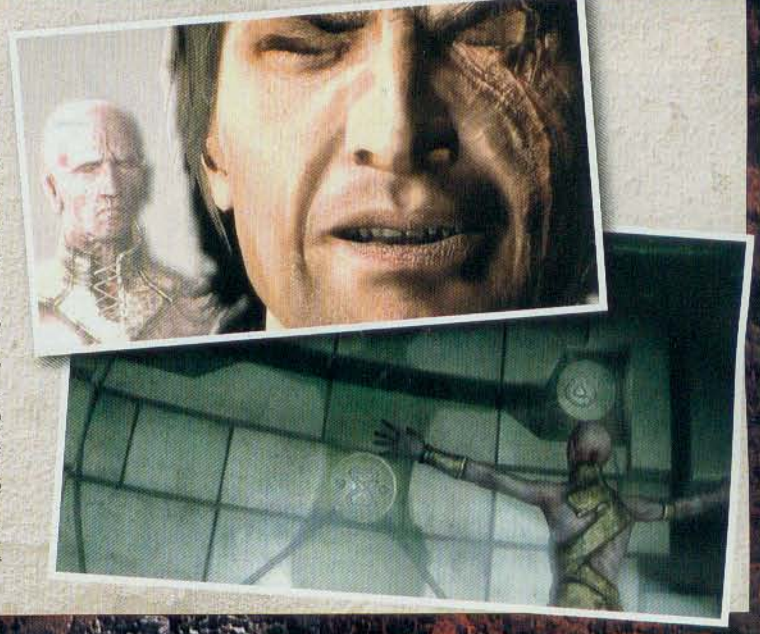
关于结局（本部分包含剧透）

面对被路西法附身的莎拉，杀还是不杀，这是一个艰难的选择，正如赫米斯之前所说“不管如何选择，做出选择的那个人都会成为自己选择的奴隶。”不杀莎拉会迎来“光明之路”的结局，而杀了她，则会迎来“黑暗之路”。相信看完结局之后，你会觉得两种结局都一样的让人内心矛盾不已。不管你如何选择，在结束存档之后，你可以直接选择最后的章节重新尝试一下另一种选择。

比较耐人寻味的是在黑暗结局中被路西法所操纵的爱德华口中说道：“你真以为我会一个人来吗？”这似乎暗示了当年和天使长路西法一起同基督作战的其他天使也将一起来到这个世界。

另一方面惟一的贤者之石守护者赫米斯已经被传往异界，他口中和他一起设计这座圣殿的智者又是谁呢？总之不管是哪个结局都留下了一连串的谜团。

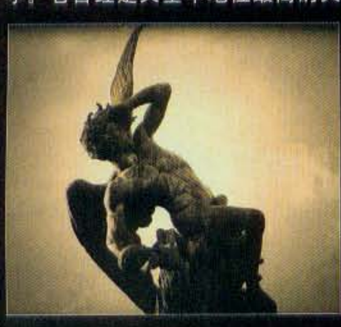
而且我们从之前追杀爱德华的怪物口中发现，爱德华曾经犯下了“双手沾满鲜血”的错误。变异后的安娜也说爱德华是“它最喜欢的宿主。”这些都和黑暗结局不谋而合。这么看来，爱德华的一生都是在不断的轮回之中，而黑暗结局也是最贴合剧情的真正结局。



背景资料

路西法

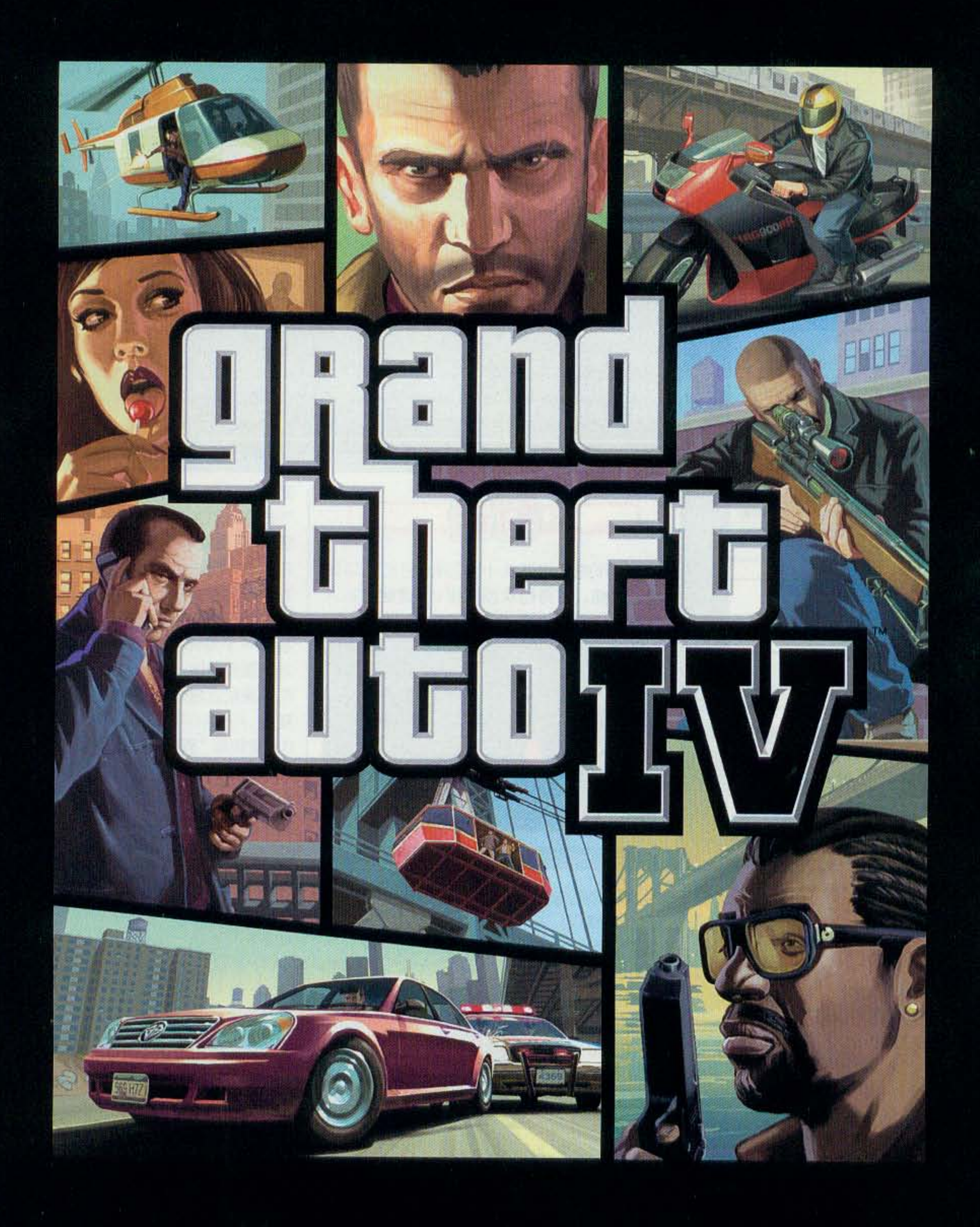
在基督教的文献中路西法(Lucifer)是撒旦的另外一个名字。它曾经是天堂中地位最高的天使——炽天使，在未堕落前任天使长的职务。他因为拒绝向圣子基督臣服，率天众三分之一的天使于天界北境举起反旗。经过三天的天界激战，路西法的叛军终于被基督击溃，在浑沌中坠落了九个晨昏才落到地狱。此后上帝创造了新天地和人类，路西法为了复仇兼夺取新天地，乃化为蛇潜入伊甸园，引诱夏娃食用了禁断的知识之树的果实，再利用她引诱亚当也犯下了这违抗神令的罪。于是路西法如愿使神的新受造物一同堕落。而在在拉丁文中“Lucifer”代表着“光明使者”的意思代表着“晨星”。实际上是和撒旦没有关系的。



中央公园阴谋论

纽约中央公园建立于1958年，由Frederick Law Olmsted和Calbert Vaux两位设计师合力设计。由于建立在寸土寸金的曼哈顿岛中心地带，一直以来都有很多关于这座公园的猜疑，其中最有名的就是中央公园阴谋论。对于中央公园中的灵异事件和失踪人口以及变异植物的新闻报道也一直都不断。而且根据2007年的一项地产价值的评估，公园的价值已经超过了528,783,552,000美元。这样的天文数字甚至比美国2007年度国防预算还多出26%。半个多世纪以来中央公园始终能抵抗商业力量的侵蚀，很多人猜测其下埋藏着政府不为人知的巨大秘密。实际上在1998年Square知名的游戏《寄生前夜》中就出现过这座有着传奇色彩的公园。





文 东方蜘蛛 美编 心の永恒

横行霸道IV		Rockstar Games	动作
X360	Grand Theft Auto IV		美版
	2008年4月29日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应17岁以上玩家

自由城生存指南

在这款游戏中，主角 Niko 被赋予的行动能力可谓相当丰富，不仅可以完成一些与现实生活中完全一样的工作，甚至连现实生活中无法办到的事也可以轻松搞定。不过，自由城同样有着自己的规则，玩家只有按照一定的规律行动才能充分体会到高度自由的游戏感受。并且，Niko 本身只是个肉身的凡人，一样会有喜怒哀乐，会遭遇失恋和受到伤害，遭到枪击后照样也会丧命。所以，如果玩家想让自己的化身——Niko 在自由城中更好地生存，那么就先来认真阅读一下这篇生存指南吧。

操作列表

以下操作列表以游戏中的默认模式为准。需要指出的是，当自动瞄准模式（Auto Aim）打开后，半按 LT 键为手动瞄准

键位	驾车状态	步行状态
LT	刹车/倒档	锁定目标
LB	射击	捡起道具
RT	加速	开枪
RB	手动刹车	贴近掩体
左摇杆	转向	移动
右摇杆	移动视角/准星	移动视角/切换锁定目标
左摇杆（按下）	喇叭/开启警笛	蹲下
右摇杆（按下）	向后视点	瞄准时放大
Y	下车	上车/楼梯/拳击
B	电影视角	装填弹药/拳击
A	手动刹车	奔跑/防御/回避
X	切换武器/打开前灯（按住）	跳跃/攀爬/脚踢
↑	拿出手机	
→	换台/关掉收音机（按住）	切换武器
↓	收起电话/缩放迷你地图	
←	换台/关掉收音机（按住）	切换武器
Back	切换视角	
Start	打开菜单	

手机操作

键位	功能
A	确定/接听电话
B	返回/挂断电话

进食

对于 Niko 来说，吃东西其实并不是为了避免饥饿，在大多数情况下，进食是为了让自己的生命能够更好地延续下去。整天在地下秩序中挣扎的 Niko 难免会处于险境，受伤更是家常便饭。为了让体力尽快回复，Niko 就必须随时以吃东西的方式补血。自由城里四处都可以找到吃饭的地方，汉堡是自由城里最便宜的食物，只要花费 1 块钱就可以让 Niko 填饱肚子，路边摊的热狗虽然也有同类效果，不过需要 5 块钱，自动售货机里的苏打水也只要 1 块钱，不过不是每次都能补满血。此外，选择回家睡觉（存档）的方式可以在不花分文的前提下达到回复体力的效果，但却要耽误 6 个小时，如果想选择这种补充体力的方式，还要实现计算好提前量，免得错过重要约会的时间。



射击

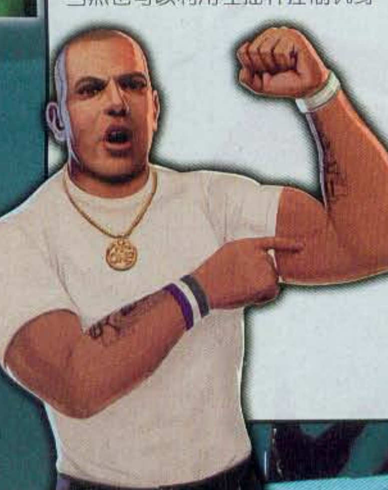
本作的枪战系统十分巧妙，打起来可谓相当过瘾。在持枪状态下按 LT 键便可进入第三人称越肩视点，随后按 RT 键进行射击，如果觉得自己的枪法准头不够，那么还可以按下右摇杆放大准星，在操作狙击步枪的瞄准镜状态下，左摇杆用于缩放视距，右摇杆用来移动准星。游戏中的任何物体均可作为掩体，靠近掩体的时候按下 RB 键即可贴近；在两个掩体之间轻点 RB 键可以从一个掩体迅速移动到另一个掩体；在奔跑中如果还有一段距离才能靠近掩体，此时按 RB 键还可作出滑行动作迅速贴近掩体；在掩体后按 LT 键可以进行瞄准，再按 RT 键就可以开火了，如果直接按 RT 键则是"盲射"，这样的操作简直与《战争机器》如出一辙！此外，在驾驶交通工具的过程中，按 LB 键也可以进行射击，此时右摇杆用来准星移动。



直升机

直升机是本作里惟一的飞行工具。坐进直升机的驾驶室后，按 RT 键便可以令发动机开始运转，随后即可起飞，松开 RT 键或者按下 LT 键都可令飞行高度下降，LB 键和 RB 键键负责平行转向，当然也可以利用左摇杆控制机身倾斜来获得转向的效果，向前推左摇杆可以前进，反之就是后退，不过在爬升到一定高度之前不可推得过猛，否则会导致失去平衡。在游戏后期还可在机场找到黑鹰直升机，在以上操作的基础上，还可以按下 X 键进行射击。直升机并不好找，但是它可以让你去一些你平时无法达到的地方——比方说屋顶。在 Algonquin 区东南有一架 Maverick 直升机，而同区东北和 Francis 国际机场北部各有一架 Annihilator 直升机。需要注意的是，国际机场的安保极为严密，只要想突破跑道会立即招致通缉。

在关于驾驶直升机的成就中有一个钻桥洞的，自由城中总共有 14 个桥洞，当你钻过一个之后，地图上就会出现标识，并在左上角提示你还剩几个桥洞，全部安全通过后即可解开"Under the Radar"的成就。



出租车

本作的出租车系统绝对是系列历史上最棒的，如果你觉得自己的车技实在太差或者想偷懒省事儿，那么乘坐出租车绝对是最理想的代步选择！同现实中一样，只要站在路边稍作等待，当有出租车经过的时候按 LB 键招呼其停下即可。走上前去按住 Y 键就是以乘客身分上车（千万要按住，否则就成了习惯性抢车了），接下来选择将要前往的目的地，也可以按照自己的意愿设定的 Waypoint。出租车开起来之后，你可以欣赏沿途的风景，如果嫌的哥开得太老实还按 X 键催促他开快一点，实在等不及了就干脆按 A 键跳过这段过场直接到达目的地。在游戏中解开呼叫出租车的技能后可以省掉不少路费。需要注意的是，在被通缉的状态下是无法叫出租车的。



徒手格斗



本作中的徒手格斗系统不是很好用，加上对手AI的提高，想在徒手格斗中轻易取胜是十分不明智的举动，角色所具备的格斗技能只是万不得已之下的防身术。在正常状态下按住LT键锁定对手便算是进入格斗状态，X、Y、B三个键均可输入攻击指令，按住A键则是防御，如果在对手攻击的瞬间按下A键还可进行闪避反击，此时给予对手的伤害也是最大的，一般两次成功的反击即可搞定对方。

社交

人是一种喜欢群居的社会性动物，Niko自然也不例外，如果想在自由城中混得明白，没有几个交心的朋友是绝对不行的。在剧情中，Niko可以结交到的真正朋友只有5人，如果想要与他们搞好关系，经常打电话约他们出来进行社交活动显得十分必要。当然，这些社交活动对于Niko都是有回报的，结交到的朋友会在与Niko的关系密切到一定程度之后送给Niko一个特殊技能。此外，如果想顺利地增加朋友的好感度，就要摸清他们的脾气禀性，然后对症下药。在游戏中经常与朋友约会可以提升喜好度（Like），帮助他们完成相关的任务则可以提升尊敬度（Respect）。



Roman	
关系建立	Bleed Out 任务完成后
约会时间	全天24小时
喜好系数	60%以上可解开特殊技能；15%以下关系破裂
讨厌系数	约会放他鸽子会导致轻微好感下降
最佳食物	基本上什么都吃，最喜欢Burger Shot
爱好活动	Bowling、Darts、Pool、Drinking、Show、Stripe Club
特殊技能	打电话给他可以呼叫免费的出租车服务
注：与Roman进行任何社交活动都不影响100%任务完成度。	

Dwayne	
关系建立	The Holland Play 任务完成后
约会时间	上午11点到临晨3点
喜好系数	60%以上可解开特殊技能；30%以下关系破裂
讨厌系数	约会迟到或放他鸽子都没什么影响
最佳食物	Chuckin' Bell 或者是高档餐厅
爱好活动	Bowling、Drinking、Show、Stripe Club
特殊技能	打电话给他可以叫两个跟班保护你
注：只有在剧情中选择杀死Playboy X才能与他成为朋友，与他进行任何社交活动同样都不影响100%任务完成度。	



驾车

自由城中第一多的是人，第二多的就是车。对于Niko来说，搞到一辆汽车简直是再容易不过了，可惜这些车在游戏初期无法拿去卖钱，否则大街上跑的根本就是安上轮子的钞票口袋！在任何情况下，只要来到汽车旁并按下Y键即可开门上车，如果门被锁住，那么Niko还会粗暴地敲碎玻璃打开车门，但此举有可能引起警报；如果不巧有司机坐在车中，那么Niko的犯罪性质就直接从偷窃升级为抢劫，此时玩家可以看到Niko以各种方式把可怜的司机从驾驶室中拽出来，胆小的司机会立刻被吓得魂飞魄散，胆子大的司机不仅会作出反抗，甚至还有可能反抢！如果在抢车的时候恰好被警察叔叔看到，那么就赶快放下手中的“买卖”撒腿跑吧。

托车载导航系统的福，玩家在开车的时候省去了反复查看地图寻找目标地点的烦恼。只要在地图上标注好目的地，车载导航装置便会为你提供一条最佳行进路线，这简直就是路痴玩家的福音。另外，如果你细心一点会发现，根据车的新旧程度，这个导航系统还分无声与有声两种，后者甚至还会为发出诸如“前方100码，右转”的语音提示。

在驾驶摩托车的时候，操作方式与四平八稳的汽车并无太大差别，只不过在驾驶过程中向前推左摇杆可令Niko俯身加快行驶速度，向后拉左摇杆可令Niko提起前轮，当然也更危险，此时就算是轻微的擦碰都可导致交通事故。不过，只要你保持抬前轮的方式安全行驶500英尺，就可以解开“Wheelie Rider”的成就。

自由城内共有三个车辆交易所，如果玩家觉得随便抢来的车辆不符合自己的审美观，那么就可以到这些地方去，从意大利跑车到自行车，可谓应有尽有！



Packie	
关系建立	Three Leaf Clover 任务完成后
约会时间	下午3点到早上6点
喜好系数	75%以上可解开特殊技能；30%以下关系破裂
讨厌系数	约会迟到或放他鸽子会导致严重好感下降
最佳食物	Burger Shot、Pizza Stack、Pang都挺喜欢
爱好活动	Darts、Pool、Bowling、Drinking、Show、Stripe Club
特殊技能	打电话给他可以得到电话遥控炸弹

Little Jacob	
关系建立	Shadow 任务完成后
约会时间	下午1点到临晨4点
喜好系数	60%以上可解开特殊技能；30%以下关系破裂
讨厌系数	约会迟到或放他鸽子会导致中度好感下降
最佳食物	快餐食品，特别是Chuckin' Bell
爱好活动	Darts、Pool、Drinking、Show、Stripe Club
特殊技能	打电话给他可以随时买到便宜的枪械

Brucie	
关系建立	No.1 任务完成后
约会时间	早上7点到临晨1点
喜好系数	70%以上可解开特殊技能；30%以下关系破裂
讨厌系数	约会迟到或放他鸽子会导致严重好感下降
最佳食物	拒绝快餐食品，喜欢去高档餐厅
爱好活动	Boating、Helíride、Bowling、Drinking、Show、Stripe Club
特殊技能	打电话给他可以呼叫直升机服务

约会

除了与狐朋狗友厮混之外，谈情说爱自然也是十分必要的。Niko 在游戏中可以约会的女友共有 5 名，除了 Kate 因为剧情安排而无法与之温存之外，其他女友均可在好感度达到一定程度后开始进一步的亲密接触。同搞好与朋友的人际关系类似，与女人搞好关系同样需要投其所好。当然，与异性约会要讲究情调，约会的地点也是十分有讲究的，反复在一个地方约会显然会让对方认为 Niko 的品味不高。游戏中的女友每去过一个约会地点，对此处的好感度就会降低 5 点，同时对类似的场所好感度降低 1 点。例如：Michelle 对 Burger Shot 的好感度是 50，如果第一次带她去 Bohan 的那家 Burger Shot 之后，她对这家店的好感度就会降低到 45，同时对其他的同类店好感度降低到 49。



Michelle

游戏剧本中安排的女友之一，其实与她共同达成"Warm Hotcoffee"的成就是最简单的，基本上如果你的运气不是太差，那么在第一次约会完成后就有很大几率可以和她一起回家亲热，不过在游戏后期随着剧情发展就再也见不到她了。

地点	好感度
Any Diner	60
Cluckin' Bell	50
Burger Shot	50
Pizza This	60
Superstar Cafe	50
Mr. Fuk's Rice Box	50
Comrades Bar	60
Lucky Winkles	70
Steinway Beer Garden	70
Jerkov's	50
Club Liberty	50
Bowling	60
Darts	80
Pool	80
Strip Clubs	0
Perestroika	50
Split Sides	75
喜欢的服装	Russian、帽子、墨镜
喜欢的车辆	Banshee、Blista、Merit、Roman 的出租车

Kate McReary

游戏剧本安排的女友之二，虽然因为剧情原因无法与她共枕，但由于游戏需要还是要和她保持良好的关系。在 Packie 的任务"Waste Not Want Knots"之后就可以与她约会。如果你的英语听力足够好，那么经常可以听到她讲有关自己家族的故事。

地点	好感度
Any Diner	60
Cluckin' Bell	50
Burger Shot	50
Pizza This	60
Superstar Cafe	50
Mr. Fuk's Rice Box	50
Comrades Bar	60
Lucky Winkles	70
Steinway Beer Garden	70
Jerkov's	50
Club Liberty	50
Bowling	0
Darts	80
Pool	80
Strip Clubs	80
Perestroika	0
Split Sides	0
喜欢的服装	Russian
喜欢的车辆	Comet、Habanero、Patriot、Rebla、Super GT

Kiki Jenkins

在网上约会的女友之三，在 love-meet.net 的昵称为"LawChick"，她的职业是律师，天性同情贫穷的人。所以在约她的时候尽量穿得朴素些，开来的车也要尽量寒酸些。与她搞好关系的好处是被警察通缉的时候给她打电话可以降低通缉星数。

地点	好感度
Any Diner	65
Cluckin' Bell	65
Burger Shot	65
Pizza This	65
Superstar Cafe	65
Mr. Fuk's Rice Box	65
Comrades Bar	65
Lucky Winkles	70
Steinway Beer Garden	70
Jerkov's	85
Club Liberty	85
Bowling	80
Darts	80
Pool	80
Strip Clubs	0
Perestroika	80
Split Sides	80
喜欢的服装	Russian、帽子、墨镜
喜欢的车辆	Chavos、Dilettante、Marbella、Washington、Willard

Alexandra Chilton

在网上约会的女友之一，她需要在 Craplist.net 才能找到（网吧主页上会有这个网站的链接，直接输入网址也可），她的网名叫"Liberated Woman"，完成"Out of the Closet"任务之后就可以联系她。提升好感度的好处是买衣服可以打折。

地点	好感度
Any Diner	60
Cluckin' Bell	50
Burger Shot	50
Pizza This	60
Superstar Cafe	50
Mr. Fuk's Rice Box	50
Comrades Bar	60
Lucky Winkles	70
Steinway Beer Garden	70
Jerkov's	50
Club Liberty	50
Bowling	80
Darts	80
Pool	80
Strip Clubs	80
Perestroika	80
Split Sides	80
喜欢的服装	Perseus
喜欢的车辆	Cognoscenti、Huntley、Infernus、Stretch、Turismo

Carmen Ortiz

在网上约会的女友之二，在 love-meet.net 网站的昵称是"SoBoHoe"，职业为护士。她是个爱慕虚荣的人，与她约会的时候多去高档场所会收效明显。提升她的好感度后以后可以通过打电话为自己补充体力，只不过她偶尔会耍性子。

地点	好感度
Any Diner	60
Cluckin' Bell	50
Burger Shot	50
Pizza This	60
Superstar Cafe	50
Mr. Fuk's Rice Box	50
Comrades Bar	90
Lucky Winkles	90
Steinway Beer Garden	90
Jerkov's	90
Club Liberty	90
Bowling	70
Darts	80
Pool	60
Strip Clubs	80
Perestroika	80
Split Sides	80
喜欢的服装	Modo、Perseus
喜欢的车辆	Dukes、E109、FXT、Stallion、Sultan RS

通缉

明目张胆地犯罪，这显然是警察叔叔们最不能容忍的，一旦 Niko 在抢劫或者有其他不轨行为时被警察看到，就会立即遭到通缉和围捕。当 Niko 遭到警方的通缉后，游戏画面右上角将出现一定数量的五角星，五角星数量则表明当前 Niko 遭到的通缉等级。星数越多，被通缉的力度越大，从最初的巡逻警察到最高级别的国家安全机构特工均会出现在追捕 Niko 的队伍当中。除了违法犯罪之外，如果擅自闯入未解锁的地区也会遭到通缉。

通常情况下，对付取消通缉，最好的办法就是逃离通缉区（地图上有红色或蓝色闪烁的区域）。一旦遭到通缉，就要迅速借助地图找到最佳的脱身路线离开通缉区域，否则警察就会顽固地穷追不舍。

★（1 星）：遭到这个级别的通缉，只会有一定数量警察巡逻车追踪你。

★★（2 星）：上升到这个通缉级别后，警察不仅会开车穷追，还会主动向 Niko 开火。

★★★（3 星）：上升到这个通缉级别后，警察不仅会开车穷追，还会主动向 Niko 开火。

★★★★（4 星）：到达这种通缉级别后，警察已经不再满足从各个方位对 Niko 展开围追堵截了，他们会出动武装直升机和狙击手设伏，安全部门的特工也会首次现身。

★★★★★（5 星）：除了主动出击的专门防暴部队之外，各个地段的封锁也变得越来越严密，通往其他区域的桥梁也将被彻底封锁。

★★★★★★（6 星）：武装直升机和联邦高级安全部门的执法人员将成批出动，整个自由城从天上到地下都已经布下天罗地网，让 Niko 无处躲藏。



成就列表

成就名称	点数	解锁条件
Off the Boat	5	完成第一个任务
One Hundred and Eighty	10	在飞镖游戏中以 3 镖得到 180 分
Pool Shark	10	台球比赛中战胜一个朋友
King of QUB3D	15	在 QUB3D 游戏中得到最高分
Finish Him	15	徒手格斗中 4 分钟内完成 10 次反击
Genetically Superior	25	在单机模式下赢得 20 场飙车赛
Wheelie Rider	30	以抬前轮的方式驾驶摩托车安全行驶至少 500 英尺
Gobble Gobble	10	玩保龄球时连续三次获得全中
Driving Mr. Bellic	10	解锁通过 Roman 呼叫出租车的技能
Rolled Over	30	在一次飞车特技中让汽车在空中翻转 5 圈
Walk Free	50	成功摆脱 4 星通缉（通过给汽车更换涂装或回家存档的手段为无效）
Courier Service	10	完成 Little Jacob 指派的 10 个送货任务
Retail Therapy	10	解锁通过 Little Jacob 购买武器的技能
Chain Reaction	20	在 10 秒钟以内炸掉 10 辆车
One Man Army	40	在 6 星通缉状态下坚持存活 5 分钟
Lowest Point	5	完成 "Roman's Sorrow" 任务
Order Fulfilled	10	完成 Brucie 指派的 10 个偷车任务
Manhunt	15	利用警车完成 30 个最高通缉任务
Cleaned the Mean Streets	20	利用警车的警报系统处理 20 次现场犯罪
Fed The Fish	5	完成 "Uncle Vlad" 任务
It'll Cost Ya	5	在不按键跳过的前提下完成一次跨到出租车行程
Sightseer	5	驾驶游戏中所以可以使用的直升机完成自由城之旅（共 6 架）
Warm Coffee	5	与女友约会并被邀请回家
That's How We Roll!	10	解锁通过 Brucie 呼叫直升机的技能
Half Million	55	个人现金拥有量超过 500000
Impossible Trinity	10	完成 "Museum Piece" 任务
Full Exploration	20	解锁所有岛屿的行动限制
You Got The Message	20	完成 Stevie 指派的 30 个偷车任务
Dare Devil	30	完成 50 个特技飞跃
Assassin's Greed	20	完成 9 个暗杀任务
Endangered Species	50	找到 200 只鸽子
Under the Radar	40	驾驶直升机穿过游戏中所有的桥洞（共 14 个）
Dial B For Bomb	10	解锁 Packie 指导的电话遥控炸弹技能
Gracefully Taken	10	完成 "I'll Take Her" 任务
Liberty City (5)	20	所有朋友的好感度在 90% 以上
No More Strangers	5	遇到所有的街头 "陌生人"
That Special Someone	10	完成 "That Special Someone" 任务
You Won!	60	完成最后的任务（游戏主线任务通关）
Liberty City Minute	30	在 30 个小时以内完成主线任务
Key To The City100		任务完成度达到 100%
Teamplayer	10	在排位赛的组队模式中干掉对方 5 名玩家角色
Cut Your Teeth	5	在多人模式中获得个人级别提升
Join The Midnight Club	10	在自车损坏不太严重的情况下获得一次在线排位赛的胜利
Fly The Co-op	15	在 "Deal Breaker"、"Hangman's NOOSE" 和 "Bomb da Base II" 模式中取得胜利
Take It For The Team	10	在所有的排位赛组队模式中获得过胜利
Top Of The Food Chain	10	在排位赛的死亡模式中以手枪 (Pistol) 干掉 20 名玩家角色
Top The Midnight Club	20	在排位赛的多人竞速模式中获得 20 场不同级别的胜利
Wanted	20	在多人模式中升至最高等级
Auf Wiedersehen Petrovic	30	在排位赛的所有多人模式中分别以警察和黑帮份子的身分获胜
Let Sleeping Rockstars Lie	10	在排位赛中干掉一名 Rockstar 的开发人员角色





100% 任务完成度完全列表

分类	说明	百分比
主线剧情	主线剧情任务（共 90 个）	68%
偷车任务	Stevie 指派的偷车任务	2%
朋友任务	解锁所有特殊技能并完成所有社交活动(Roman 与 Dwyane 除外)	10%
社交活动	在所有社交活动中（保龄球等）击败过所有 NPC 与朋友	5%
陌生行人	找到所有的陌生人并完成他们的任务（Jeff、Cherise、Clarence 和 Ivan 除外）	5%
最高通缉	完成 30 个最高通缉任务	2.5%
犯罪现场	完成 20 个犯罪现场任务（可累计）	2.5%
猎杀鸽子	找到全部 200 只鸽子	2.5%
特技跳跃	完成全部 50 个特技跳跃任务	2.5%

多人游戏模式

除了各种元素已经十分丰富的单人游戏模式之外，本作的多人模式同样十分有趣。这款游戏支持最多 16 名玩家在自由城中活动，而且在这样的多人模式中，自由城中的居民的所有活动依旧是实时的。玩家要想开启多人游戏模式，需要通过在游戏中打开手机选择 "Mutiplayer" 即可。不过在这之前，建议玩家要先存档一次，否则在切换多人模式之后会自动消除之前未存档的单人模式进程。



模式名称	规则简介
Deathmatch	死亡竞赛，分为单人和团队两种。打死对手并捡起掉下的金钱，限时内获得金钱最多的玩家或队伍取胜。
Mafiya Work	黑帮任务，分为单人和团队两种。剧情中的 Kenny Petrovic 会给大家指派各种任务，根据指定目标完成即可获得奖励。
Car Jack City	抢车任务，分为单人和团队两种。地图上固定的几个地方有目标车（绿色点），玩家抢到车后要开往指定地点 (Drop-off Point，黄色点）而这些地方都有 NPC 守护。交车的时候会根据车辆损坏状况来给予奖励，如果车中载有毒品，则奖金与车辆的损坏情况无关。
Cpos n'Crooks	警察与黑帮，只有团队模式。一队为警察，一队为黑帮，地图上警察可以通过 GPS 看见黑帮，而黑帮无法看到警察的位置。这个模式分为两种玩法，"All for one" 则是在黑帮中拥有一名 BOSS，黑帮要保护 BOSS 到指定地点乘车逃离，而警察则以歼灭 BOSS 为获胜条件，除了 BOSS 外，其他玩家均可重生。"One for all" 则是没有 BOSS，警察以歼灭黑帮为获胜条件，所有玩家在一轮比赛中不可重生。
Turf War	地盘之争，只有团队模式。玩家互相占领对方地盘，消灭该地盘内所有敌人后需要站在该地盘的光环内，占领度达到 100%后即可占领地盘，队友越多需要的时间越短，占领后可随着时间的流逝获得金钱奖励。
Free Mode	自由模式，这是一个合作模式。玩家进入自由城后，没有目标，没有时间限制，尽可为所欲为。
Hangman's NOOSE	刽子手的绞索，这是一个合作模式。所有玩家都是队友，共同努力摆脱游戏中飞虎队的追击，逃到指定地点即可获得胜利。
Deal Breaker	交易破坏者，这是一个合作模式。在摩托帮与黑手党之间有一场交易，玩家与队友需要去破坏这次交易，一个活口都不要留。
Bomb da Base II	引爆老巢，这是一个合作模式。死对头在港口即将进行一笔大买卖，玩家与队友需要先去偷取炸弹，然后安放在交易船上，在引爆之前赶紧跑到安全的地方吧。
Race	竞速模式。分为三种：Road/Heli/Boat Race 是分别以汽车/直升机/游艇进行的竞速比赛，第一个到达终点的玩家获胜；Free Race 则没有规定路线，比的是谁会抄近道；在 Cannonball Run 中，通过规定线路的所有 Check Point 并第一个抵达终点的玩家获胜。
GTA Race	基本和 Race 模式相同，但更加暴力，因为你可以选择下车拿起武器把对手送上西天，可选择的竞速工具包括直升机和游艇。

游戏秘技

在游戏中通过电话拨打一下号码，可以开启相应的秘技，不过一旦开启秘技模式（屏幕上会显示 Cheat Mode Enabled)，就无法再获取相应的成就，请各位成就犯注意。这些号码拨打过一次之后即可在手机的 "Cheats" 菜单中直接选取，免除重新拨号的麻烦你。（以下列表中红字内容为会影响成就取得的秘技）

号码	效果
468-555-0100	改变天气
486-555-0150	获得第一类武器（以 AK-74 为代表）
286-555-0100	获得第二类武器（以 M-16 为代表）
267-555-0150	提升通缉星数
267-555-0100	降低通缉星数
362-555-0100	回复防弹衣
482-555-0100	回复体力、防弹衣和弹药
948-555-0100	当前正在收听的歌曲信息
265-555-2423	获得一辆 Banshee
227-555-0142	获得一辆 Cognoscenti
227-555-0175	获得一辆 Comet
938-555-0100	获得一辆 Jetmax
625-555-0150	获得一辆 Sanchez
227-555-0168	获得一辆 SuperGT
227-555-0147	获得一辆 Turismo
359-555-0100	获得一辆 Annihiliator
227-555-0100	获得一辆 FIB Buffalo
625-555-0100	获得一辆 NRG-900



剧情任务攻略

由于游戏中的任务并非完全以剧情发展为顺序，因此本攻略中的任务按照指派人以及任务名称来排列。游戏开始后，主人公 Niko 首先要 Roman 送回住处，此阶段的游戏属于专门让玩家熟悉操作的段落，只需沿着地图上的黄线前进即可。回到家之后便是一段剧情，接下来就可以开始 Niko 的自由任务了。



Roman 任务

Mission 1 It's your call

游戏开始后只能领取 Roman 的任务，来到他的那家破烂出租车公司以后，会结识 Mallorie 和蛮横的 Vlad。由于 Vlad 是来催讨 Roman 所欠债务的，因此 Niko 需要开车送 Roman 去 Dillon 街的五金店，路上知道要去的地方实际上是个地下赌场。

由于此行只能开 Roman 自己的车，因此在路上要多加小心。到达目的地之后在车中等待 Roman 的电话，并且会得到一部手机，如果在望风的过程中发现情况不大对头就要赶快打电话通知 Roman。当 Roman 从赌场出来之后需要载着他一路狂奔回家，期间要确保既不伤到追债者，又不能被其所伤，只要顺利回到 Roman 的公司就算任务完成。

开到了以后在车里呆着，注意不要堵住路口，等待阿尔巴尼亚人到来。如果 Roman 打来电话，可以听听他在吹嘘手气如何旺盛。先把手机界面调出来，看见这群高利贷者之后立即打电话给 Roman。

在车中等待 Roman 的时候，千万不要将手机设置成睡眠模式，要不然与剧情相关的电话就无法打进来了，顺利完成任务后会得到 30 美元的报酬，游戏初期的 Niko 一穷二白，辛辛苦苦赚来的钱一定要省着用。



Mission 2 Three's a Crowd

Roman 的第二个任务是让 Niko 开车载着他去接自己的女友。来到 Hove Beach 地铁站便会见到 Roman 的女友 Mallorie 和她的朋友 Michelle。只要按照黄色的 GPS 指示路线到达地铁站，看见黄色路标了按喇叭，她们就会上车。开车将她们送到 Michelle 在 Rotterdam Hill 的公寓。把这两位女士送到目的地之后，Niko 会给 Roman 打电话，然后按照 Roman 的建议去 Mohawk 街上的服装店，那里服装的款式和品位还算不错，在里面随便买件衣物，就算任务完成，任务结束后可以得到 Michelle 的电话号码。

Mission 3 Bleed out

接到 Michelle 电话后，她会要求 Niko 陪她出去玩，Niko 显然不会拒绝。不过，在即将来到 Michelle 住处的时候会接到 Roman 的求救电话，他正在被群殴。按照地图上的蓝色图标指示，开车来到 FireFly Projects 会看见 Roman 正在被两个阿尔巴尼亚人抓到篮球场里痛扁。赶快翻过铁丝网拿这两个地痞练练手吧，先是 Bledar，然后是 Kalem。打倒他们两个以后来到 Roman 身边，这个时候发现旁边还有个人盯着——Dardan，这个家伙见势不妙想开溜。开车一路狂追 Dardan 的轿车(地图上的红色图标)一直来到 BOABO。紧跟这个家伙来到楼上即可将他轻易解决掉。如果担心他手中的匕首，那么还可以先在地窖里找到一个燃烧瓶，然后上楼去把 Dardan“红烧”了。



Mission 4 First Date

办完正经事，现在可以去约 Michelle 出来了。剧情结束后二人前往游乐场，到达目的地之后 Michelle 会提出去打保龄球，接下来自然是要顺着她的意思去保龄球馆玩两局了。

Mission 5 Easy Fare

回到 Roman 的公司，会触发 Niko 与 Vlad 发生口角的剧情，这时 Roman 赶了进来，因为 Roman 欠 Vlad 的钱，所以 Vlad 要 Niko 做些事情还债。

开着 Roman 的出租车沿着黄线来到 Rotterdam Hill，按下喇叭 Jermaine 就会上车。开车把他送到 Masterson Street。这个毒品贩子会从车库里拿出一些东西，这时警察出现了，Niko 立刻遭到了两颗星的通缉。

遭到通缉后自然是要玩儿命般地逃脱。只要注意在弯道处尽量避免撞车就可以有效地拉大与警车的距离，只要开车冲出地图上的通缉区域并略微等待片刻，就可以令通缉自动取消。摆脱警察的追踪以后，开车送 Jermaine 去 Gibson 街上的 Native Engine，在路标停下即可。今后可以在这里修理撞坏的汽车，并且可以跑到这里躲避警察的追缉。需要注意的是，不论是修车还是更换涂装都需要收取一定的费用，并且因此令游戏中的时间延后 3 小时。

Mission 6 Jamaican Heat

开车回到出租车公司，剧情过后 Roman 会要求 Niko 去完成护送 Little Jacob 的任务，需要驱车前往 South Slope 区的 Oneida Avenue 街。这一次无须再耐着性子开 Roman 的破烂出租车了，出门之后随手搞一辆便是。接到 Little Jacob 之后，他会告诉 Niko 接下来的目的地，送他到达目的地之后，他会递给 Niko 一支手枪，接下来需要掩护 Little Jacob，剧情过后会发生一场小规模的枪战，在干掉三个家伙之后，左侧屋顶上又会出现一个牙买加人，同样不要放过他。接下来护送 Little Jacob 前往 Homebrew 咖啡厅。完成这个任务之后打电话给 Roman 汇报一下即可交账，Little Jacob 的电话号码也从此记录在了 Niko 的手机通讯录中。



Mission 7 Uncle Vlad

开车回到出租车公司，Niko 发现 Roman 在暗自神伤。原来 Mallorie 与恶棍 Vlad 居然有一腿，Roman 却一直蒙在鼓里。Niko 决定修理 Vlad，而 Roman 这个软蛋却苦苦哀求 Niko 不要做傻事。

Niko 来到同志酒吧，把车停在酒吧后门的院子里，然后就可以进去修理 Vlad 了。将两个喽啰做掉之后，Vlad 会夺路而逃，此时不用急于动枪，赶快追出去开车紧追 Vlad，只要坚持追逐一段路程之后，身陷绝境的 Vlad 就会抛弃汽车，继续追赶他，接近之后就会触发剧情，然后就可随意处置 Vlad 这个浑球了。

处理完 Vlad 的事之后，Niko 会对 Roman 讲出自己来自由城的目的：Niko 是一名老兵，在一次执行任务期间，同行的 15 名战友遭到了出卖，只有 3 人活着回来，Niko 知道叛徒就在他们中间，并且来到了自由城！

Mission 8 Roman's Sorrow



将Faustin委托的全部任务完成之后，画面中就会出现提示，要Niko给Roman打个电话，得知这个胆小鬼最近倒了大霉。来到Hopper街，在小巷子里的一辆汽车的后备箱里可以找到一脸窘态的Roman。Niko告诉Roman现在风声很紧，Roman也认为现在要避避风头，并且说要回家拿点东西给Niko看看，但此时Roman的所有财产都被付之一炬，Roman多年的心血付诸东流。万般无奈之下，二人只好前往South Bohan投靠Mallorie，由于路途遥远，可以考虑坐出租车过去。Roman和Niko在新家安顿了下来之后，这里会有新的存盘点，而之前的Roman公寓已经彻底不复存在。

Mission 10 Weekend at Florian's



Ray觉得自己欠了Niko很大的人情，于是给Niko提供了一些关于能找到Florian Cravic信息。Niko叫上了Roman与自己同行，在Middle Park East接到Roman，随后来到Triangle区。Roman说自己早已在牌桌上认识叫Talbot的街头画家，两人找到了Talbot，他一开始不认账，但在Roman和Niko软硬兼施下终于开了口，说Florian住在上城区，但具体住址已经记不清了，只能凭记忆来瞎摸乱撞。现在需要随便找一辆车，然后三人开车按照Talbot的意志行驶，一番折腾之后终于到了所谓"Bernie的家"，在这里见到了Niko的老战友Florian。

Mission 9 Hostile Negotiation

几经辗转之后本以为会过一段平静的生活，但Niko却突然接到Mallorie的电话，得知俄罗斯人绑架了Roman。Niko还接到了Dimitri的彩信，Roman被用枪指着脑袋，Niko已经没有选择了。按照Mallorie提供的线索开车来到Bohan区的仓库后便会引发异常激烈的枪战。打爆油桶可以炸死敌人的有生力量。Roman在顶楼，Niko需要从一层开始用狙击步枪将上面的敌人挨个收拾掉。当干掉这些悍匪之后，挟持Roman的那个家伙会用枪顶住Roman的脑袋，Niko此时需要用狙击步枪从远处解决这个恶棍，只是需要注意别，千万别误杀了Roman。

Mission 11 That Special Someone



U.L. Paper打来电话说找到Niko要找的人了，并且会将人送到几场。Niko叫上了Roman一同前往，在这里见到了Ivan。这个叛徒的命运已经握在了Niko的手里，要杀要剐全凭Niko一句话。

Brucie任务

Mission 1 Search And Delete

Brucie知道Bellic兄弟需要钱，而他正好有钱，只要Niko帮他做事，也就是偷车就可以了。不过这次Brucie需要Niko帮他清理掉一个目击者，而这名目击者的档案在警方手里，所以Niko必须去搞一辆警车。成功搞到一辆警车之后打电话给Brucie，Brucie告诉Niko要干掉的人名叫Lyle Rivas，Niko在警车电脑的主菜单里选择Search Police Records，之后再选定Search By Name，输入Lyle Rivas，对方的信息就出现了。接下来按照地图的标记找到Lyle Rivas，他在见到Niko之后会立即夺路而逃，只要想办法追上他并干掉就算完成任务。

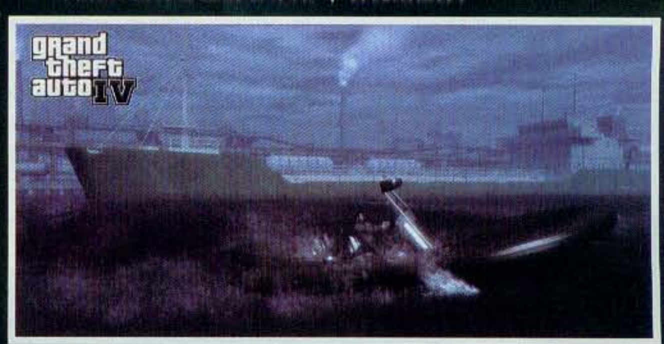
Mission 2 Easy As Can Be

Brucie看中了Yorktown街上的一辆Oracle，希望Niko帮他把车子搞到手。Niko赶到Yorktown后，可以在一个背街小巷里找到了那辆Oracle。Niko刚一坐进去，黑帮出现了！Oracle后面车子里的人让Niko下车，此时需要开车狂奔，只要将车子顺利开会Brucie的车库就算大功告成。



Mission 3 Out of the Closet

完成Manny的第一个任务之后，可以收到来自Brucie的短信息，说Lyle Rivas的兄弟French Tom欠他很多钱不说，还要干掉他。所以Brucie要Niko先下手为强。Niko需要去网吧，按照Brucie的指示在猥琐的Love-meet.com交友网站找到French Tom的档案，发约会邀请后等待回信。收到Tom的邮件之后可以得知他约Niko在Hove Beach的69街餐厅见面，他会戴一朵红玫瑰。而且还道出了自己的真名，Tom Rivas。记得在Niko下线之前要回复信件说会准时赴约，然后就可以按时去见面了。见到Tom之后先要啰嗦几句话，随后就可以麻利地掏枪干掉这个家伙了。随后设法摆脱警察的通缉就算完成任务。



Mission 4 No.1

喜欢飙车的Brucie需要一辆好车去参加非法地下车赛。无奈自己的车无论如何也发动不起来，只好找朋友Steve借了一辆车。按照黄色图标的提示，参加一个有五辆车的非法车赛。这个比赛的任务比较考验车技，如果没有信心的话就需要反复练习。任务完成后，Brucie会把这辆车送给Niko，以后如果缺钱就可以随时打电话找Brucie进行这种飙车赛，只要赢得比赛就能赚到不少外快。

Little Jacob任务

Mission 1 Concrete Jungle

自从帮Little Jacob完成了那次任务之后，他对Niko就极为欣赏，前往Little Jacob的住处与其交谈便可领到一些任务。

这一次的任务同样是护送Little Jacob完成生意上的事情，与其到达目的地之后绕到房子后面的小巷中等待片刻，看到几个混混儿模样的人跑出来之后就可以把他们全做掉。接下来



载上Little Jacob前往另外一个地方办事，随他一起杀进去即可。将所有的目标清理完毕之后再护送他回家就算完成任务。在回去的路上，Little Jacob谈起了刚才的这些人，而Niko也说起了自己从军时难以忘记的经历。

Mission 2 Shadow

Little Jacob需要Niko协助他去清理一小股黑帮成员，这些家伙正在South Bohan区闹事，而这正是Little Jacob的哥们儿Badman的地盘。Niko的



任务是跟着一个黑帮成员来到他们聚集的地方，把他们一网打尽。需要注意的是，在跟踪的全过程中不能惊动这个引路人，否则就算任务失败，如果此时有电话打进来就要毫不犹豫地拒绝接听。找到黑帮的老巢之后将其捣毁就算完成任务。随后Little Jacob就会成为Niko的朋友。与Little Jacob成为朋友之后，他会主动打电话给Niko，说有些包裹需要运送，而Niko完成这些运送的任务就可以拿到钱。

Vlad任务

Mission 1 Bull in a China Shop

Vlad结识三教九流，提供各种特别"服务"，为了替Roman偿还债务，也为了赚点小钱，Niko只要暂时性地听命于Vlad。在Roman公寓对面的同志酒吧(Comrade Bar)找到Vlad，他告诉有个开瓷器店的家伙需要吃点苦头——这个家伙欠Vlad的保护费。来到瓷器店与店老板对话，他会十分坚决地拒绝支付保护费，并且把大门锁住，此时需要找些砖头瓦片或者球棒之类的东西去砸碎瓷器店的橱窗，稍微捣蛋一下，店老板就会乖乖地递上保护费，随后就可以怀揣这笔小数目的款子去向Vlad交账了。



Mission 2 Hung Out to Dry

Vlad是个专门欺软怕硬的恶棍，这一次他的目标是一家倒霉的洗衣店。接到Vlad的电话后到酒吧去领任务，然后开车来到洗衣店，店老板会立刻开溜，从后门跟出去开车追上这个倒霉鬼，注意不要开枪杀他，否则就收不到钱了。只要设法让他的车停下来，他就会乖乖交出保护费。

Mission 3 Clean Getaway

回到同志酒吧后，贪得无厌的Vlad还会要Niko为他办事，有个叫Jimmy的家伙欠Vlad的老板——也就是Mikhail的钱。Vlad让Niko把Jimmy的新车Blista Compact抢回来还债。在这个任



务中Niko可以领略一下自由城的轨道交通和洗车服务。Jimmy的新车Blista Compact在East Island City附近。按照黄色图标来到Hove Beach地铁站，走到黄色图标下面，再按照图标走上站台等车即可。到达目的地后，找到蓝色图标标明的Jimmy，不过这小子犯横，需要好好教训他一顿，总之把车抢到手就算赢。随后给Vlad打电话，他会要求Niko先去Saratoga Avenue的洗车房洗车，接下来将汽车开回Vlad的车库就算打完收工。

Mission 4 Ivan the Not So Terrible

Vlad实在是没完没了，这一次他有要Niko去做掉黑帮老大Mikhail的助手Ivan，并且要做得天衣无缝。在接近目标之后，Ivan居然想开车逃跑，现在需要开车去追上这个家伙。一路狂奔直至逮到这个家伙后，他会向Niko求饶，说自己是被Vlad陷害的，如果选择干掉他，那么对今后的剧情也没有什么影像，但如果选择放他一条生路，那么他以后会以"陌生人"的身分在路边出现，如果上前与他交谈还会领到一些额外的任务，可以赚些外快。

Faustin任务

Mission 1 Crime and Punishment

完成Vlad任务后会接到Roman的电话，他说自己陷入了麻烦，要Niko立即赶到Tulsa街。按照地图上的"R"标记赶到Roman的藏身处，发现这个胆小鬼居然躲在垃圾桶里不敢出来。Niko也被人打晕，醒来之后发现自己与Roman一起被绑在一个地下室里。俄罗斯黑帮的二当家Dimitri要干掉Niko，这个时候Mikhail Faustin及时出现并制止了Dimitri。Mikhail决定让Niko帮他截获一批电视机并送货到Faustin的仓库里面去。由于Roman挨了一枪，Niko自己也被人用枪指着头，因此只好硬着头皮答应下来。

要完成这个任务，必须先搞一辆警车。上车后给Dimitri打电话，Dimitri说运送电视机的车子



在South Broker，一共有三辆车有可能运输电视机，必须一辆一辆地去查。。先从后面靠近货车，然后按下摇杆拉警笛(注意不是鸣喇叭)让车停下来。下车之后走到货车司机旁边，他会下车给你看车上究竟是什么。找到正确的货车之后，会有人从车上下来向你开枪，此时如果立即还击固然可以解决掉几个喽 ，但却会引来警察。建议直接冲向司机的座位，夺过货车赶快离开此地，这才是上上策，只要把这批电视机停进Faustin的车库里就算完成任务。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

Mission 2 Do you have protection?

这次的任务是跟着Faustin等人去一个成人用品商店收保护费，显然，这个店老板没有及时上贡，惹得黑帮老大们心情不愉快了，Niko要出面去摆平这家商店。这一次的收账任务比较简单，来到位于Delaware街上的成人用品商店后，只要先威胁一下店老板，然后再朝着店员的腿上开上一枪，店老板Joseph就会乖乖地奉上拖欠的保护费。完成这项任务之后，Dimitri会提供给Niko一家武器店的地址，到这里可以买到各种武器，从今以后就再也不用为缺少武器而发愁了。



Mission 3 Final Destination

Niko应Faustin的要求来到一家夜总会，在这里他了解到Dimitri为人交际甚广。与Faustin见面后，Niko知道当局开始从组织内部得到情报，怀疑Faustin，而Faustin认为这是一个叫Lenny的内鬼干的，虽然Dimitri反对，但Faustin坚持要Niko替他除掉内奸Lenny。

首先要驾车到达指定的地点，注意途中过桥时需要交纳过桥费，否则会被警察盯上。在最终确认了追杀令之后，目标Lenny的所在位置就会被标注在地图上，将他的手下干掉之后，这个家伙就会开溜。如果速度够快，可以在月台上就把Lenny解决掉，否则就之好继续玩追车战。不过，这次并不需要将Lenny逼下车，直接向他的车开火并引爆照样算完成任务。

Mission 4 No Love lost

回到Faustin家时，这个黑帮头子正在跟老婆吵架。Faustin说自己很久以前就同Dimitri出生入死，并且为自己女儿Anna终日的放荡和叛逆而大为光火。他决定派Niko去把勾搭自己女儿的小流氓处理掉。当Niko找到目标的时候，发现这个小恶棍正在与Anna调情，剧情过后又是一段追车赛，不过这次Niko的座驾换成了摩托车。如果对自己的驾驶技术有足够的信心，那么在追逐的途中完全可以将这个混小子击毙，否则就只能等到最后的枪战来解决问题了。虽然这些小混混不成气候，但火力倒也不弱，需要小心应付。将这群暴走族一网打尽之后就可以向Faustin汇报战果了。



Mission 5 Rigged to Blow

再次回到Faustin的宅邸，Faustin的老婆Ilyena会告诉Niko关于这个黑帮头子的往事。随后Faustin进来，想让Niko帮他去惩罚一个欠债鬼，而这个家伙有个车库在Chase Point。Niko的任务是开一辆装满炸药的卡车把这间车库夷为平地。按照蓝色标记来到厂房外面，可以看见一辆造型颇似擎天柱一般的载重卡车。上车之后随即与Faustin通话，确认车厢中装满了烈性炸药。驾驶这辆卡车的时候需要格外小心，平时的横冲直撞在此时根本行不通，如果不小心让车厢与其他的车辆发生了碰撞，炸弹就极有可能被启动！将载满炸药的卡车开到指定的车库后，需要按照画面上的指示启动炸弹，然后立即脱身。如果不想被人发现就赶快远离现场吧，待到Niko开始给Faustin拨打电话通报之后，任务便告完成。完成这个任务之后还可以接到Roman的来电，随后便可去领取Brucie的任务了。



Mission 6 The Master and Molotov

完成汽车炸弹的任务之后，Dimitri会发来一条短信息，要Niko前往海边公园的长凳处赴约（地图上标有"Dr"字样）。见面后，Dimitri向Niko吐露自己的计划和野心：Faustin行事太冲动，上一次杀死的Lenny是Kenny Petrovic的儿子，而Kenny Petrovic的帮派势力比Faustin更大一些。现在Kenny扬言要干掉Dimitri和Niko，惟一的出路是自己先动手解决Faustin。Niko自然答应与Dimitri合作完成这个计划。回到夜总会，通过电话联系Dimitri可以找到一件防弹衣，随后进入夜总会与Faustin见面，双方彻底翻脸之后便大打出手。首先需要解决的是前面的一些黑帮喽啰，然后从后门直奔楼顶去追击Faustin。至于Faustin，他会一边逃命一边叫骂。在最后走投无路的时刻，Faustin会对Niko说道，既然Dimitri能够背叛Faustin，那么有一天他也能够背叛Niko。现在顾不了那么多，当务之急是一枪干掉Faustin，然后给Dimitri打电话交差。

Mission 7 Russian Revolution

干掉了Faustin之后，Niko自然要去找Dimitri要赏金了。两人约好在码头见面，而此时Little Jacob打来电话，告诫Niko要提防Dimitri这个危险的家伙，并要求与Niko一起去会会Dimitri。二人在码头的仓库碰头之后，发现Dimitri还带来了人贩子集团的老大Bulgarin，这也是Niko当年的老大，Niko逃到美国的另外一个原因就是为了躲避Bulgarin。Bulgarin挖苦了一番之后，双方大打出手，这是游戏开始以来最大的一场枪战，需要处处小心。但由于Little Jacob一直冲在前面，因此Niko只能尽可能地掩护他。当Bulgarin的手下被解决的差不多的时候，Bulgarin和Dimitri就会从前门逃跑，不久以后警察也会赶过来。有了警察的介入，战斗的主动权就不再属于Niko和Little Jacob了，现在需要赶快离开这个是非之地。一路杀出去之后设法驾车摆脱通缉，紧接着将朋友送回家，自此Faustin的任务内容就完全结束了。



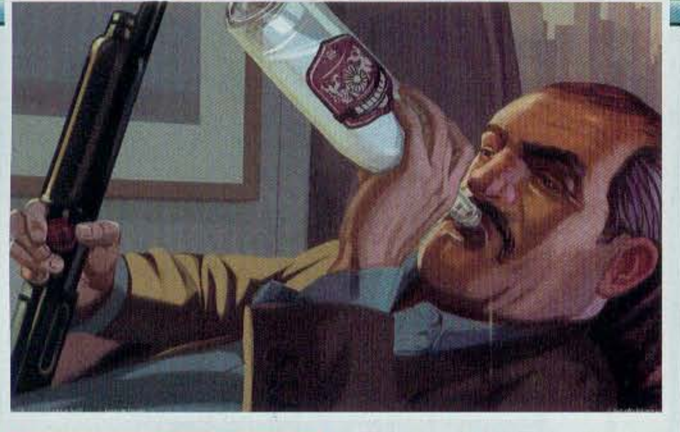
Manny任务

Mission 1 Escuela of the Streets

来到位于South Bohan的社区活动中心，Mallorie会把Niko介绍给自己儿时的好朋友——Manny Escuela，完成"Roman' Sorrow"任务之后，地图上便会出现一个M字样的标注。Manny是个社区活动家，最大的两个愿望是清理干净South Bohan的街头，然后藉此赢得声望。Niko去见Manny的时候正好赶上电视台在摄制节目——虽然Manny的愿望显得非常高尚，但是他也要靠电视台的宣传沽名钓誉。

Manny要Niko帮他去清理当地的一些毒贩。首先驱车带着Manny去Grand大街的毒品交易点，接下来需要跟踪毒贩的汽车，注意不要跟得太近，否则会被发现。待毒贩子进了仓库之后，Manny自己开车回去接摄影师。Niko接下来的工作就是进入仓库将毒贩们一网打尽，至于随后赶来的Manny，这个家伙只知道在摄影师面前胡乱吹嘘。





Mission 2 Street Sweeper

回到社区中心，Manny 为 Niko 引见自由城警察局的警官 Francis McReary，随后 Manny 又要求 Niko 去清理另外一群不法之徒。做好事之前先要干坏事，Niko 只得先抢一辆车，然后抵达目的地，将车里车外的一群小混混消灭干净，随后设法摆脱警察的追捕。

Mission 3 The Puerto Rican Connection

这一次 Niko 接到的任务依然是扫清街区里的小混混。Niko 在社区活动中心找到 Manny，这家伙正在发愁，不光是录影带的事情，还有他以前混的帮派的人正在散步他的不利消息。设法驾车跟随行驶的列车，多多利用高架铁路下的平行公路可以省去不少的麻烦，总之一定不要把目标跟丢。三个小流氓在 Schottle 车站下车之后，Niko 要抓住机会将他们全部置于死地，否则就又要玩追车战了。

Elizabeta 任务

Mission 1 Luch Of Irish

Elizabeta 委托的工作同样是 Mallorie 引见的结果。与 Mallorie 见面之后，二人一同前往 Elizabeta 的住处，这个女人要求 Niko 为自己的朋友 Packie Mareary 提供火力掩护，因为 Packie 需要参加一个在 Joliet 街的谈判，为了安全起见，需要有个帮手在屋顶上用狙击步枪监护他。



开车来到 South Bohan 区 Joliet 街上的预定地点处，立即找到事先已经准备好的狙击步枪，然后就要切换到狙击视点时刻为 Packie 提供保护了。需要注意的是，不要立刻就开枪放倒敌人，而是需要等到双方的谈判陷入崩溃边缘的时候再开火。谈判现场的敌人一共有六个，需要优先解决掉威胁性最大的，如果敌人逃跑或者 Packie 受伤都会导致任务失败。当只剩下最后一个敌人的时候，这个命大的家伙会企图驾驶货车逃跑，需要赶在他发动汽车之前结果他的性命。在这之后依然不能放松警惕，因为又会有几个敌人窜出来，同样要一网打尽。完成任务之后给 Elizabeta 打电话，她对 Niko 的行动能力非常欣赏，并且保证会给 Niko 安排更多的工作。

Mission 2 Blow your Cover

回到 Elizabeta 的住处后，会结识她的两个朋友——Johnny 和 Playboy X。Johnny 似乎是 Niko 原来在公园干掉的那伙黑帮的成员，不过好在 Johnny 并没有对 Niko 亮出自己的真实身分。Johnny 出于做生意的需要，希望 Niko 为他提供个人保护，与 Playboy X 搭档。三人开车带着来到位于 Schottler 的交易地点。一路上 Playboy X 大吹特吹，并且提及了一些关于 The Lost 和 Death Angle 两个帮派之间的过节。交易开始后，由警察假扮的对方被 Playboy X 看穿，随后又是一场激烈的枪战。由于警察普遍穿有防弹衣，所以需要耗费很多弹药，战斗中不光要忙着招呼涌出来的警察，还要时刻注意掩护 Johnny 和 Playboy X，一旦他们被挂掉，任务就算失败。设法抢到一辆车逃离现场并摆脱通缉之后就算完成任务，接下来 Niko 便可以前往自由城最大的一块区域——Algonquin，并且可以找 Playboy X 接收委托的任务。

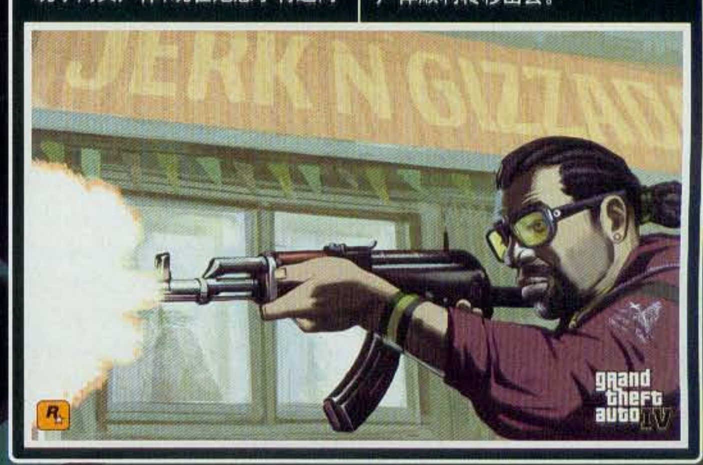
Mission 3 The Snow Storm

再次回到 Elizabeta 的住处，发现她正在对 Little Jacob 大发雷霆，因为 Little Jacob 介绍的客户把货给独吞了，而 Little Jacob 居然毫不知情！看来只有 Niko 出面来澄清两个朋友之间的误会了，Niko 需要从一群毒贩手中抢回被独吞的可卡因。这一次的目的地是一家被废弃的医院，丢失的毒品就藏在这家医院里面。对付里面的敌人有多种办法，可以事先在医院外面找好矮墙掩护自己，然后把手榴弹扔到对方借以掩护的车子下面，被手榴弹引爆的汽车会立刻将敌人轰成渣。此外还可以用狙击步枪消灭远处的敌人，然后再杀进医院去。找到可卡因之后，Niko 会与 Little Jacob 取得联系，而这时警察也会赶到，想办法从水路逃离是个不错的办法但需要注意警察的快艇。

逃脱追捕之后，Niko 会与 Little Jacob 会面，而后者还会带来一个人——Michelle，她会表露自己卧底的身分，并让 Niko 把毒品交出来，万般无奈之下，Niko 只好将好不容易拿到手的毒品交出去。

Mission 4 Have a Heart

返回 Elizabeta 的住处，这个肥婆正在大发雷霆，他现在开始怀疑 Manny 是内鬼了，恰巧这位街头正义先生不合时宜地出现了，并且火上浇油般地劝说 Elizabeta 放弃违法生意。贪婪的 Elizabeta 已经愤怒到了极点，不由分说掏出枪来将 Manny 和同行摄影师送上西天。于是，好端端的一所公寓中出现了两具尸体，现在她急于将这两具尸体妥善处理掉，而接收委托的对象自然是非 Niko 莫属了。离开这个肥婆的住处之后按照地图上的指示找到她提供给 Niko 的车，然后就可以将尸体运走。需要注意的是这辆破车开的时候要小心翼翼，否则后面的舱门可能因为轻微的碰撞自动打开，将车厢里面的尸体暴露在光天化日之下。按照 Elizabeta 的口述前往 East Land City 找到那个医生，就可以将两具尸体顺利转移出去。



Playboy X任务

Mission 1 Deconstruction for Beginners

在一起出生入死过的Playboy X会主动给Niko发短信，收到他的信息之后便可以前往他的住处去接受委托的任务了。与Niko的目的不同，这个家伙的美国梦是有朝一日成为腰缠万贯的房地产商。见到Playboy X后，还会一同见到他的前任老大Dwayne，这家伙刚从牢里面出来，一脸的倒霉相。

随Playboy X来到South Parkway，他说一个名叫Yesef Amir的房地产开发商遇到了一些麻烦，黑手党控制的工会决定和Amir过不去，需要Niko帮忙去武力摆平。

在装满武器的SUV上取得武器装备后，便可以按照Playboy X的指示由电梯到达屋顶，这里



显然是执行狙击任务的理想场所，在此处可以将三个望风的喽啰结果掉。接下来又要干掉四个受黑手党控制的工会头头，要想干掉他们，就不得不先去清理碍事的小混混。借助Playboy X的观察，只要有耐心就可以将这些目标一一解决掉。当最后一个工会的头脑任务准备乘坐直升机开溜的时候，一定要抢在他爬梯子上直升机之前将其干掉。如果前来干扰的黑手党爪牙太多，那么不妨用手榴弹进行大范围清理。完成这个任务之后便可以解锁Dwayne的委托任务。

Mission 2 Photo Shoot

Niko来到Playboy X在Northwood的豪宅，这一次的事件起因是由于有个家伙严重无视Playboy X的存在，所以Playboy X想让他永远安静下来。由于执行这项任务需要拍照，所以大方的Playboy X顺便给Niko的破烂手机来了一次大升级——换成彩屏可拍照的高档货。而对于Niko来说，得到这么个时髦的玩意儿当然不是用来拍



性感美女的，而是用来确认即将下手的目标人物——被Playboy X宣判死刑的倒霉鬼Marlon。Niko在拍下Marlon的照片之后，需要将这些照片先传给Playboy X让他进一步确认目标。待一切前期准备都妥当之后，就可以轻轻松松地去完成这一次的"行刑"任务了。需要注意的是，拍照过程中一定不要让黑帮分子们发觉，尽量将篮球场附近的无关人员拍近画面以减轻被怀疑的几率。在实行暗杀之前，为了稳妥起见，可以先从远处将餐馆旁边的汽车轮胎爆掉，这样一旦惊动黑帮分子，他们也无法迅速开溜了。至于对目标的射杀，自然是力求一枪毙命了，否则又要进行该死的追车战。

Mission Choose The Holland Play

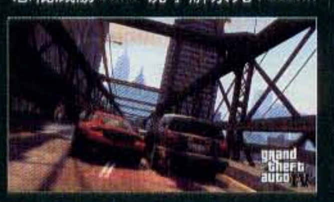
这是一个选择性的任务，当完成了Playboy X和Dwayne委托的全部任务之后就会分别接到两个人打来的电话，接下来需要进行一个二选一的死亡游戏，将这两个之前的委托人之一做掉。任务本身的难度不算大，并且对随后的剧情也影响不大。如果选择杀死Dwayne，那么可以从Playboy X那里得到一笔丰厚的酬金；如果选择干掉Playboy X，虽然不会得到任何金钱上的回报，但却可以将他的房地产据为己有，并且保留Dwayne对Niko已有的好感度，从而影响最后成就的获得。孰轻孰重大家仔细斟酌吧。



Francis任务

Mission 1 Call and Collect

在接到一个来历不明的短信之后，地图上出现了一个问号。径直来到Castle Gardens码头，在餐馆附近会遇见警官Francis McReary。这个披着法律外衣的恶棍威胁Niko说了解杀死Faustin



的内幕，Niko如果想确保秘密不被泄露出去，就要帮他除掉一个掌握自己贪污证据并借此敲诈的证人。

在河边会得到Francis的进一步指示，目标的手机号码将以短信的方式被发送到Niko的手机上。拨通这个号码后需要注意身边附近是否有人在接听电话，通过这种方法确认目标之后就可以下手了，干掉这个可怜虫之后随即进行搜身，找到Francis的贪污证据之后设法将这个证据交给Francis就算完成任务。

Mission 2 Final Interview

一个名叫Goldberg的律师也掌握了Francis腐败的证据，由此看来这位警官的为人实在不怎么样。虽然这一次Niko需要照旧将倒霉的Goldberg做掉，但要命的是他的办公环境相当安全，想凭借武力强攻无疑是自寻死路。这一次还是Francis想出了高招：利用工作面试的机会让Niko混进去。

驱车来到一家网吧，上线可以收到委托人发来邮件，接下来登录Goldberg的事务所网站Ligner&Shyster，点击Careers提交自己的简历，登出之后，律师的手机号码也会自动存入Niko的通讯录中。待接到律师打来通知面试的电话后，就可以在第二天早上前去面试了。在面试之前的两个小时，会有消息提醒玩家到服装店买一套高档西服，再买一双皮鞋，毕竟是去面试应聘，好歹要穿得体面一些，否则凭借Niko胡子拉碴满脸横肉的面孔和不修边幅的穿戴，前台小姐是绝对不会放行的。当成功与Goldberg接触之后，就可以掏出手枪对他进行威胁了，随后按照绿色箭头的指示拿到用来指控Francis的证据，接下来便可以让枪声为律师先生"辩护"了。需要注意的是，此处如果选择用匕首之类的冷兵器结果律师，是不会引发警报的，否则枪声一响，Niko就只能玩儿命地逃了。待冲出层层包围圈之后，按照地图上的标记找到Francis，将证据材料交给他就可以告一段落。

Mission 3 Holland Nights

虽然表面上是维护正义和保卫公民生命财产安全的警官，但Francis背地里干的全是杀人越货的勾当。这一次他又要求Niko去干掉一个毒贩。他的理由似乎也很充分：下大力气抓这个毒贩需要耗费很大的经历，而且最后在法庭上也不见得能够告倒他。但通过非正常的手段却可以一劳永逸地除掉这个祸患。当然，作为报酬，Francis答应事成之后支付给Niko5000块钱作为报酬。

按照Francis的约定在Vanxite街与他取得联系之



后，Niko得知目标的名字叫作Clarence，并且就在游乐场对面建筑的第二层中。Niko可以选择直接上楼去清理门户，也可以从游乐场利用狙击步枪进行远距离射杀。需要注意的是，Clarence比较机警，一旦发现自己被瞄准就会立刻开溜；如果选择直接上楼去清场，那么在接近他之前最好不要亮出手中的家伙。



Mission 4 Lure

在Castle Gardens的喷泉旁边找到Francis，会看到几近崩溃的Francis。Clarence的一个手下要向联邦告发他，这个混混住在Denver大道的一间公寓里面，Niko需要前去"帮助"他闭上嘴巴。Niko的价码同上次一样，依旧是5000块钱，Francis只好答应了。

警官在那辆指定的跑车里给Niko留了一支狙击步枪，Niko将跑车开到Denver街，随后通过电话得知那个家伙住在四楼。Niko上了对面居民楼的天台，但是仍然不能直接瞄准。那个家伙正在悠闲地看着电视节目，不过前面摆了一部电话机，现在是Niko施展聪明才智的时候了：先将楼顶上的电视接受天线打坏，目标会起身检查突然消失的电视信号，此时是干掉他的绝好机会；直接射击电视机，受到惊吓的目标也会离开原来的位置，此时也是Niko的机会；直接拨打目标的电话545-555-0122，等目标站起身接电话的时候再射出致命的子弹。

Mission 5 Blood Brothers

完成了McReary兄弟相关的若干任务之后，这个任务就会解锁。与Francis在Castle Drive见面。Francis非常担心他的兄弟Derrick，他听说Derrick与记者联系写了一本泄他老底的书，于是Francis便心生毒计，想拜托Niko去干掉自己的亲兄弟。

Niko在前往公园去的路上接到了Derrick的电话。Derrick知道自己与Francis之间已经无话可讲，并且开始怀疑Francis想要干掉自己，于是求助Niko。随后Niko又给Francis打了个电话，Francis让Niko去公园附近一个清洁电梯的顶上守好。接下来又是一个二选一的死亡游戏，如果为了游戏的完成度，那么就只能放Francis一马。当然，如果实在对这个腐败警察的所作所为看不下去，那么选择干掉他就当作是为民除害了。



Mission 6 Undertaker

杀掉McReary兄弟中的一个之后会接到Packie的电话，邀请Niko参加在Suffolk教堂的葬礼。为了参加这项体面的社交活动，去添置一套像样的西装是十分必要的。就在Niko到达教堂之后，该死的阿尔巴尼亚黑帮出现了，接下来便是一场夹杂着混乱场面的枪战。倒霉的Niko在这样的局面之下还不得不硬着头皮与Packie去开灵车，很显然，灵车成为了黑帮分子的追逐对象。对于这场追车战，除了想尽办法尽快开到墓地之外，还要避免棺材从灵车中滑出去，不论是丢了棺材还是毁了灵车，都会算作任务失败。费劲千辛万苦完成护送棺材的任务之后不久可以接到一个神秘角色打来的电话，其实这个神秘人士正是被关在大狱中的Gerry，Niko需要去看望一下这个可怜的囚徒。

Dwayne任务

Mission 1 Ruff Rider

通过Playboy X结识Dwayne之后便可以接受他的委托任务了。这个家伙混得显然没有Playboy X好：他坐牢的时候老婆与别的男人搞在一起，自己的地盘和钱也都被别人占有了。那个勾引他老婆的男人叫作Jayvon。Niko向Dawyne许诺说一定会摆平此事，因为Dwayne让Niko想起了自己的遭遇。

按照Dwayne提供的线索可以在唐人街找到Dwayne的老婆Cherise和他的野男人Jayvon。



Jayvon先骑上摩托溜走了，只剩下Cherise，对于Niko来说，现在已经拥有对这个荡妇生杀予夺的大权。至于Jayvon，显然是当前需要追赶的目标，由于任务中需要Niko驾驶摩托车，所以要倍加小心。做掉这个家伙之后就可以联系Dwayne去餐馆见面交账了。

Mission 2 Undress to Kill

回到Dwayne的住处，他正在对目前世风日下的局面长吁短叹，当年自己苦心经营的夜总会Triangle如今被黑帮强占，已经沦为艳舞俱乐部。现在，他希望Niko帮他夺回自己的曾经拥有。

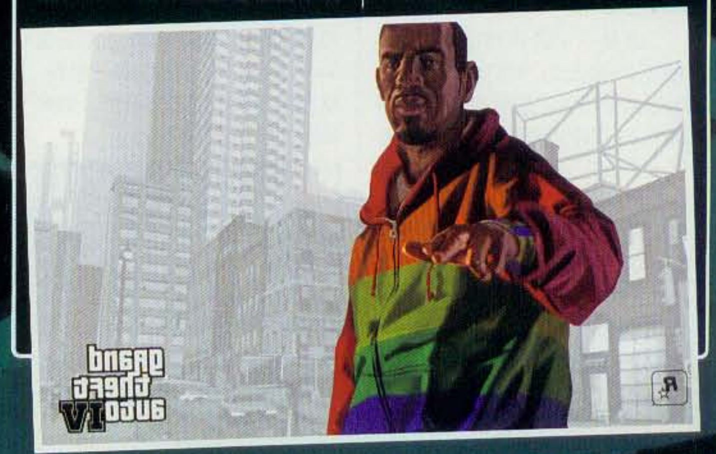
为了替Dwayne夺回地盘，显然是要除掉占据此地的黑帮而不是要把场子砸个稀巴烂。由于这个俱乐部中的局面已经十分混乱，因此不宜直接冲进去乱枪横扫。最好的办法是先搞一辆大一点的汽车将后门堵住，然后守在前门将冲出来的人挨个干掉。又因为俱乐部中除了舞娘之外的所有人都会向Niko开枪，所以完全不用担心会伤及无辜。只要将维持场子局面的三个俱乐部经理逐个干掉就算大功告成。完成任务后打电话给Dwayne，会得知原来这个场子是由Playboy X罩着的。

Packie任务

Mission 1 Harboring a Grudge

只要在之前接到过Packie打来的电话，便可以接受他的委托。第一次来到Packie的住处时可以认识他的妹妹Kate，而第一次跟Packie的合作则是去抢满载货物的汽车。

跟随Packie到达码头之后可以看见作交易的黑帮开着快艇出现，Packie的计划就是在货车装上货之后把车抢走。Niko需要从高处用狙击步枪把下面的黑帮挨个做掉，然后再去抢卡车。注意车库那儿还有黑帮，没必要把他们全部干掉，只要能抢走卡车就OK。卡车抢到手之后还要设法开到Ray Boccino的仓库去，途中需要尽量保持车身的平衡避免翻车。完成任务后，Packie会介绍Niko认识Ray，以后便可以与他取得联系。



Mission 2 Waste Not Want Knots

按照地图上的提示来到McReary家。McReary正在给两个爱尔兰黑帮的成员分发弹药。这一次Packie的目的是打劫黑手党，并且半威胁半邀请Niko一起干。Niko只得同意了。

出去抢一辆四个座的汽车，这样才能让四个人都坐下。一路上Packie给Niko讲了不少黑帮之间错综复杂的事情，从意大利黑帮到爱尔兰黑帮。



到达废弃工厂之后，McReary交代了任务的计划：钱在主建筑的一间办公室里面（绿色标记），后面有一艘快艇，抢到手之后就可以跑路。四个人一起翻过篱笆，院子里有不少掩体，这意味着在此处的战斗不能太保守。由于McReary和他的手下一旦死亡都会导致任务失败，因此要尽可能掩护他们。解决掉所有敌人之后，Packie就会提醒大家进去抢钞票。钱在二楼的办公室里，拿到手之后需要一路奔向码头，按照提示来到船上，随后去接应Packie，只要逃到黄色安全地带就算完成任务。

Mission 3 Three Leaf Clover

Niko按照Packie的要求买了一套好行头，来到了McReary家后会见到Gerald和Derrick，还有上次一起行动的Michael。Gerald是家族老大。这次的目标是抢银行，Packie交代了任务，Niko负责与Derrick一起解决银行的雇员，Derrick要用炸药把金库的门炸开，然后拿钱开溜。

经过了唐人街上的一段剧情之后，倒霉的Michael居然被一个有射击经验的人给干了！虽然金库大门被炸开，这时候却触发了五星通缉！警方已经把银行围得水泄不通，直升机在天空盘旋。只有拼命了。现在需要跟着Packie走，注意不能隔得太远，否则任务会失败。面对蜂拥而至的警察，手榴弹无疑是最好读选择。接连穿过几条街道之后会触发剧情：始终在头顶盘旋的直升机令众人无法摆脱被追逐的局面，还是Packie有好主意，钻地铁！



在地铁站的月台上再次经历一场混战之后，可以回到地面，现在需要强上一辆车摆脱通缉并返回McReary的老巢。

U.L.Paper任务

Mission 1 Wrong Is Right

完成"Phote shoot"和"The Snow Storm"之后，已经断绝联系的Michelle会打来电话，随后地图上出现了一个"?"。Niko来到大楼前，Michelle出来引Niko上楼，在这里可以见到Michelle的上司U.L.Paper，令人吃惊的是这个人居然会讲Niko的母语！他要Niko去收集一个名为Oleg Minkov的人的情报，如果Niko不从，他就拿掌握的Niko的事情要挟，Niko无奈之下只好接了任务。



开车来到Hove Beach的Minkov家中，Niko破门而入，发现家里有一台笔记本电脑。Niko检查了他的笔记本电脑，可以看到一封标题为"Meet me"的邮件，从中得知重要信息。登出邮箱以后，Niko需要按照指示抢一辆车到珠宝店去。在随后的追逐赛中，Niko需要不停地撞Minkov的车，在经过Little Italy街之后他会撞开一堆水管把路堵上，此时的Niko需要赶快倒车，然后追上他开枪干掉他。



Mission 2 Portrait of a Killer

这次的任务开始后，U.L.Ppaper会通过手机给Niko传送一张照片，偷一辆警车将得到的照片上传之后可以得到详细资料，原来此次要找的目标Adam Dimayev曾因资助恐怖活动而被通缉，目前在一家进出口公司谋事。驱车来到位于East Island City的进出口公司，Niko需要将守卫悉数清理掉。对付这些敌人，狙击步枪和手榴弹将会起到不小的作用。待敌人的火力逐渐减弱之后，利用掩体逐步推进，最后可以在建筑的顶层处决早已被宣判死刑的Adam Dimayev。

Mission 3 Dust Off

按照委托人的意愿，这一次Niko需要干掉一个帮黑社会洗钱的家伙，但在这之前先要侦测一下他的行踪，其实就是去跟踪一架直升机。监视直升机可不是一件容易的差事，需要不断观察它所在的位置。待到直升机降落之后，任务又变更为夺取直升机。首先需要将进出的目标逐个清理干净，然后再去抢夺直升机。将直升机降落到指定的地方后便可以完成任务。

Mission 4 Paper Trail

接下来的任务要求Niko去驾驶另一架直升机，这次执行任务的还有Niko的老友Little Jacob。Niko的目标是追逐另一家直升机。同Little Jacob乘坐直升机起飞之后，可以在Middle Park区上空发现目标。跟上之后可以伺机将其击落，但Little Jacob提醒你这一次不能伤及无辜，因此只能尾随其飞到海上，然后从右侧切入让Little Jacob开火将其击落。如此一来，U.L.Paper的任务就算全部完成了。



Derrick任务

Mission 1 Smackdown

按照地图上的DM标记来到Alderney公园，看起来Derrick的状态很糟。他以前的一个同伙正在威胁他和他的家人。Niko决定帮助Derrick去除掉这个叫Bucky Sligo的家伙，而Derrick则建议Niko使用警车去查找目标的相关资料。按照Derrick的建议，Niko可以呆在警车里面吓唬Bucky，这样Bucky会被吓得屁滚尿流并去寻找同伙，从而为Niko的一网打尽提供前提条件。在N汉堡店按照Derrick的计划行事之后，Bucky果然去联系自己的同伙。有了Bucky的开路，Niko可以顺利地从后门来到Bucky的老巢将里面的黑帮分子清理干净，最后来到屋顶去了结Bucky这个恶棍的罪恶一生。

Mission 2 Baby Sitting

这一次与Derrick见面的地点是个小码头，他会开着他把快艇来接Niko，并要Niko帮他去保护一个叫Kim的家伙。在这个护送任务的过程中要求保证被保护的目标不被射杀，由于海面上的交通不算繁忙，因此只要留意空中的直升机



即可，大不了用火箭筒将这只嗡嗡叫的苍蝇揍下来。只要将Kim护送到达目的地，任务便宣告完成。

Mission 3 Tunnel of Death

来到Alderney的DM标记处找到Derrick，还是在公园内。他听说在押的老朋友Aiden将会被转移到其他地方，如果Aiden开口，Derrick就彻底完蛋了。所以他恳求Niko让Aiden永远闭



嘴。不过随着Packie打来电话，Niko得知警方针对Aiden设置了大量警力。

为了这次劫囚行动，必须先找到一辆重型卡车，想办法在囚车沿途必经的隧道中造成堵塞事故，然后才能设法劫囚。这里需要注意，Niko驾驶的卡车必须将隧道的两条车道完全堵住才算符合路障的要求。将押车的警察解决之后方可驾驶囚车离开现场，然后一路往海边行进，随后将可怜虫Aiden做掉，任务就结束了。

Gerry任务

Mission 1 Action Speak Louder Than Word

来到McReay家的后门，Gerry用啤酒和威士忌迎接Niko的到来，然后向Niko交代了这一次的任务：趁黑帮开会的时候把炸弹放在Tony Black的车上，再用手机引爆炸弹将黑帮们统统送上西天。炸弹已经准备好了，就在Inchon街的指定地点处。

Niko找到炸弹后需要打电话接受进一步的指示，Gerry说Ancelottis家族正在和阿尔巴尼亚黑帮开会，Tony Black的车正停在Feldspar街的小巷子里，并要求Niko千万不要留下活口。按照要求安放好炸弹后不久，Tony一行人会出来发动汽车离开。Niko需要开车跟着，但距离不能太近。当两伙黑帮聚集到一起之后，Niko就可以来到黄色预定地点用手机引爆炸弹了。接下来的工作是清理没有被炸死的黑帮残余分子。

Mission 1 I Need Your Clothes Your Boots and Your Motorcycle

这一次Gerry的计划是在两个帮派之间制造摩擦，Niko需要打扮成之前已经被做掉的阿尔巴尼亚黑帮分子去干掉一个Ancelottis黑手党头目Frankie Garone。找到目标之后，这个家伙骑上摩托就跑，目击者看到是阿尔巴尼亚人在追杀Garone，Gerry的墓地就达到了。Niko接下来必须死死跟住Garone，只要相隔的距离超过一个街区就算任务失败。驾驶摩托车时的开枪机会并不是很多，建议在经过隧道后靠近沙滩的地段动手。



Mission 3 I'll Take Her

剧情推进到此处，Gerry已经沦为了一名囚徒，虽然Niko可以来探监，但Gerry却不能在警卫的监视下明目张胆地的告诉Niko下一步应该干什么，只是很隐晦地说让Niko给Packie打电话。在与Packie的通话中可以领到任务：Niko需要假扮成买主与Ancelottis家族的Gracie接触，然后绑架她，进而达到目的。



Niko找到最近的网吧，访问AutoEroticar.com并选择"View Cars"，可以找到一辆粉色的2003年版Feltzer。注意只有早上8点到晚上9点之间才能给卖主打电话。联系到卖主之后，手机里的联系人中多出了"Mob Daughter"。在合适的时间给她打电话，然后到Babbage赴约，就会在地图上出现一个蓝色的图标。按照标记找到Gracie，接下来的事情就好办多了。不过，尽管绑架了Gracie，但她的老爸却不相信自己的女儿被绑架，声明要看到照片才相信。来到关押Gracie的房间为她照相，然后传给她的老爸以确认事实，任务就算完成。

Mission 4 She's a Keeper

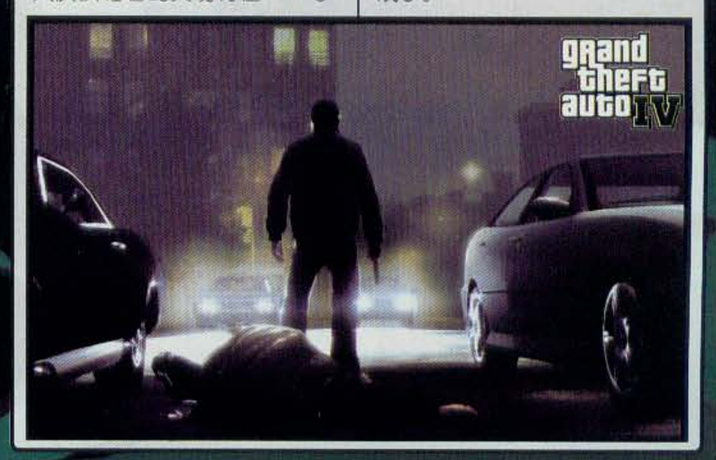
Niko再次拜访Gerry，Gerry又一次玩起了猜谜游戏：女孩的前男友正在拼命找她，一定要把她换个地方——也就是说，换一个Safehouse关押。

回到关押Gracie的Safehouse，Gordan把Gracie装进了车。尽快开车把Gracie送到目的地，因为Ancelotti的车辆会疯狂追杀Niko。如果开的太莽撞，Gracie也会死，导致任务失败。一路在公路上走S形躲避火力，如果敌车跑到你的前面来了就开火还击。在前的车厢是不能直接看见Gracie的死活的，很有可能千辛万苦到了最后才知道Gracie已经死了。这里有个诀窍：听Gracie是否还在叫骂，如果她的叫骂声停了下来，这可不是一个好兆头。

Packie这小子说好好招待Gracie，谁都知道是什么意思。Niko很知趣地离开了，又去找Gerry。

Mission 5 Diamonds are a Girl's Best Friend

再次去监狱探望Gerry，Gerry这次显得很不开心。当局抓到了关于他足够的证据，看样子他可能要在大牢里面带上很长的一段时间。探监归来的Niko给Packie打电话，得知要到Frankfort去碰头，随后得知以人质换钻石的交易将在Charge岛上进行。交易的全过程本来十分顺利，但Bulgarin却突然出现，一场火拼在所难免。对于这场恶战，由于场景比较狭窄，因此手榴弹等大威力武器要慎用，结束战斗后照旧需要把Packie送回家，自此Gerry的委托任务就全部完成了。



Ray任务

Mission 1 Along Way To Fall

完成Harboring a Grudge关后不久，可以去找黑手党老大Ray Boccino。他在Algonquin的Little Italy区。剧情当中他需要Niko去解决一个欠钱不还的家伙，名叫Teddy benevidez，他总是给Ray的生意添乱。

找辆车来到Westminster Towers，在路上会收到Ray发来的短信，还有一个叫Alonzo的人的照片。找到Alonzo之后让他尽快屈服，从他的口中得知Teddy在151K公寓的顶层，而电梯却到不了那么高。Niko坐电梯到了20层。电梯上升的时候，会出现剧情，Alonzo通知Teddy有人来找麻烦了(如果你在Alonzo说出Teddy的地址之后打死他，就不会出现这段剧情)。接下来的事情好办多了，一步步向顶层逼近，直到接近Teddy，然后送他到该去的地方。

Mission 2 Taking in the Trash

在地图上找到RB图标，与Ray会面。Ray对Niko的工作非常满意，这次给了一个新的任务：收垃圾。当然这不是普通的垃圾，这堆垃圾里有冰块——也就是钻石。

在巷子里找到垃圾车，和垃圾车一起的还有三个黑帮。Niko穿上了环卫工人的衣服前去接收。黑帮分子之一Luca说Ray的女友和Lost摩托帮有关系，是他们帮Ray抢到了这一袋子的钻石。但是又不能大张旗鼓地把钻石交给Ray，现在他



们把垃圾收上来，也就拿走了钻石。

来到目的地，把垃圾车的车门打开，然后等另外两个人把垃圾扔上来，记的关好车门再赶到下面一个垃圾堆收另外一袋子钻石。这时候出现一辆车追击垃圾车，Niko必须小心。完成这个任务之后，Niko可以获得一套环卫工人的制服。

Mission 3 Meltdown

再次与Ray会面，他遇到了一点麻烦，似乎刚刚帮Niko完成收垃圾任务的Luca把钻石吞了，而Ray怀疑Niko也是Luca的同伙。Niko一番辩解打消了Ray的疑虑，现在Ray要Niko把钻石找回来，Luca就在Castle Garden附近。开车不远就到了目的地，Niko要他们三个把钻石交出来，这三个家伙见势不妙想开溜。Niko只得拼命追赶。需要注意的是不能打死Luca否则就无法得到钻石。当追车的桥段过去之后，就可以将这三个家伙做掉了。然后拿到钻石回去交差。

Mission 4 Museum Piece

Niko找到Ray，Ray正在因为守着价值200万美元的钻石而惴惴不安，生怕别人追杀他。他说自己找到了一个下家，犹太商人



Isaac。但是Niko已经厌倦总是为Ray跑腿而得不到回报的结果，要Ray一定帮助他找到自己想要找的人Florian Cravic，他就是当年部队的三个幸存者中的一个。

Niko来到Libertonian博物馆开始交易，但途中出现搅局的第三者，一场恶战又是不可避免。对于这场毫无结果的枪战，快速脱身才是上上策。趁着混乱的局面搞辆汽车摆脱通缉才是最重要的。

Mission 5 No Way on the Subway



回到Ray处，Ray正在与黑帮分子Phil Bell开会。这个家伙脾气很暴躁，要Ray搞定此事。Niko为此被再一次指派出去清理门户。又是一场摩托车的追逐战，经过隧道的时候要留神别撞上迎面开来的列车，只要将两个目标人物干掉即可打道回府。

Mission 6 Late Checkout

再一次去见Ray，他正暴跳如雷。由于Ray在钻石交易的时候出了岔子，被怀疑独吞了钻石，看来只有先下手为强了。Niko来到Majestic酒店，到了指定的地点后会触发剧情，紧接着会在酒店中遭遇一场恶战，Niko需要设法干掉地图上标注红色的三个黑帮分子。事成之后迅速离开这个是非之地，成功摆脱警察的通缉就算完成任务。

Bell任务

Mission 1 Truck Hustle

完成"Late Checkout"之后就会出现这个任务。Ray给你发了个短信，让你与Bell见个面。两个人说话拐弯抹角，原来是Traids帮想要出手一大批毒品，所以Bell认为这是一个打劫的好机会。货物全在一辆卡车上。

由于这是一次单独行动，因此需要格外小心。抵达目的地之后要埋伏起来，等到车队缓缓开进在突然袭击。待到黑帮分子被消灭殆尽之后，需要徒步爬上飞驰的卡车，然后按照画面提示将卡车夺下来。事成之后，Niko会给Bell打电话，随后将卡车开到指定的别墅即可。



Mission 2 Catch the Wave

Bell约Niko到Tudor的艳舞俱乐部见面，接下来还是像以前那样打哑谜，说来了一票大买卖，自己不能去做，要Niko出面搞定。

前往目的地的途中，Bell向Niko介绍了一下自己的计划方案，需要Niko冒充Ancelotti的人从俄罗斯黑帮手里偷一车货物，这样一来俄罗斯黑帮就无法将货物交给Ancelotti家族。货物刚刚经由水路运抵自由城。找到卡车之后，Niko上车与Bell一起出发。但在卸货之前却被警觉的俄罗斯黑帮识破，双方随即大打出手。

用卡车作掩护干掉眼前的敌人，一路杀到码头另一端的运货快船那里。注意保护Bell，如果他倒下就算任务失败。随后跟着Bell驾驶快艇一路来到North Holland。接下来要保护Bell不要受伤，顺利脱险之后，便可以继续从Bell处接到任务。

Mission 3 Trespass

来到Bell位于Normandy的卡车公司，Bell慌慌张张地跑出来，说让Niko赶快去一趟Tudor港。有人知道了Bell和Niko一起试图在俄罗斯黑帮和Ancelotti家族之间挑拨离间的事情，现在必须要让那个家伙从地球上消失。

在一座工厂的外面，Bell告诉Niko那个知情的家伙叫Chubby Charlie，正准备坐直升机逃走。



Niko可以从前门杀进去，也可以从后面的地道爬进去，无论走那条路都要找到Charlie，而且都有恶战，当Charlie跳上直升机试图逃跑的时候，需要用火箭筒来为这个家伙送行。完成任务之后就可以去交差了。

Mission 4 To Live And Die In Alderney

这一次是Niko欲找Bell帮忙，但在准备离开别墅时，却突然出现了大批的警察和特工。在逃亡的过程中，会不断有警察赶来，不要过分关注于他们，只要保证别跟丢了Bell的车就行。在换成一辆小货车后，可以找机会用火箭筒将直升机击落，这样可以降低通缉的级别。只不过驾驶货车不比驾驶灵活的轿车，转弯之处要多加小心。

Bernie任务

Mission 1 Union Drive

由于俄罗斯黑帮想敲诈市长，并且想干掉他，无奈之下这个娘娘腔的Bernie只好请求Niko来帮忙。在Bernie家的楼下载上他开上Walnut路，他会在途中告诉Niko说自己也找不到头绪。到达目的地之后，Niko需要驾车跟着Bernie乘坐的目标车，不过却不能跟得太近，否则就会被发现。当Bernie遭到袭击的时候，立刻冲上去将袭击者干掉就可以了，随后带着他回家。

Mission 2 Buoys Ahoy

完成"Union Drive"的任务之后，Bernie给Niko发了个短信，约好在45号码头见面。Bernie想让Niko陪他一起坐Byrce的快艇散散心。Niko本来从来对这些事情就没有什么兴趣，但是拗不过Bernie，只好答应了。就在快艇开向目的地的途中，一群俄罗斯黑帮带来了Dimitri的"问候"，而Niko也立刻给予了热情的回应。如果能够在海上打爆俄罗斯人的快艇或者将艇上的敌人全部射杀，那么就可以令任务提前结束。如果在水上的战斗没能分出胜负，那就只能将厮杀延续到登陆之后了。



Mission 3 Hating the Haters

猥琐的Bernie又来求救，这一次他几乎是在哭诉：最近总是有人在他慢跑的时候骚扰他，可是如果不慢跑就会发胖，如果持续发胖就会被市长抛弃。Niko只好硬着头皮答应帮他解除这个威胁。



二人来到Middle公园，路途倒不远，二人可以走过去。接下来Niko需要跟在Bernie的后面，不要太远也不要太近，只要别跟丢了就行。当Bernie进入Quartz街的地下通道路段时，一个拿球棒的家伙会突然冲出来袭击Bernie，现在正是Niko行动的最好机会。只要动作够快，就可以直接将这个偷袭者乱枪打死，如果在他逃到街上之前没能将其干掉，那么Niko就需要骑上摩托车去猛追了。

Jimmy任务

Mission 1 Pegorino's Pride

在经人介绍认识了新老板Jimmy之后就可以去接受委托的任务了。不过这个家伙对自己和身边人的穿着品位要求甚高，去他的豪宅之前一定要换身不错的衣服才行。由于Jimmy想要和Pavano家族谈判，还要要带上Big Pete和Marco，此外还希望Niko负责安保工作。

首先来到Jimmy的宅子外面发动他的车，待他三个人都上车以后开往Acter工业区的一个废弃的炼化厂。在这之前最好穿上防弹衣并准备好充足的武器弹药，因为接下来有一场规模不小的枪战在等候着。达到目的地之后，Niko会拿到一支狙击步枪进入建筑里，一直爬到顶楼，找到狙击位置，在这里可以看到三名Pavano黑帮分子的出现。





这一次的狙击任务依然是要等到谈判崩盘之后才能开始。Niko需要在最快速度射杀距离Jimmy最近的Pavano成员，以减小Jimmy受伤害的几率。至于Big Pete和Macro则可以不用理会，他们很快就会倒下。Pavano家族的人会越来越多，因为路上的人没有用红色标记标出来，说明没有必要如数射杀，Niko只需尽快带Jimmy上车脱离此地即可。然而，Pavano的人占到了便宜，Jimmy不能容忍自己被戏，要Niko追上Pavano的车。在接下来的追逐中只需要将对方追到一定地方就会导致翻车，随后去清理现场并拿回Jimmy的钱就算赢了。

Mission 2 Payback

经过了上一次的经历之后，Jimmy决定向Pavano报仇，情报显示会有一伙Pavano成员在一间汽车商店大量聚集，而Niko所要做的就是把这群猖狂的黑帮分子一网打尽。对于这场战斗，可以在事先多准备一些武器弹药。战斗开始之后迅速引爆紧密排列的汽车可以炸死不少黑帮分子。不过枪战很快就会引来警察，玩得差不多之后就要赶快找辆车跑路。



Mission 3 Flatline

由于贴身保镖 Anthony 背叛了 Jimmy，他因此受到不小的打击。Anthony 随身带着窃听器，这个家伙把 Jimmy 的谈话录音当作犯罪证据交给了警方。Jimmy 感觉被出卖了，因为 Anthony 是他一手培养起来的。气急败坏的 Jimmy 决定要干掉这个叛徒，办事的人自然是 Niko。

按照提示来到 Leftwood 医院，注意在进去的时候手里不要拿着武器，不然保护 Anthony 的警察会立刻警觉起来。想要成功潜入 Anthony 所在的病房，最好的办法就是搞到一件医生的白大褂。当接近 Anthony 之后，处理他的最好办法是拔掉他的生命维持系统，然后迅速离开。

Mission 4 Pest Control

接到 Jimmy 的电话后，得知 Jimmy 决定干掉 Ray，随后 Ray 的位置便在地图上以黄色标记标出来，Niko 会自动给 Jimmy 打电话，说看到了 Ray。这个时候可以叫 Packie 过来给 Ray 的车装上炸弹，然后用手机引爆。如果没能在他的车上装炸弹的话，还可以趁着 Ray 的车在加油站停车的时候直接用火箭筒轰掉。如果这样的办法都没能让 Ray 见到上帝，那就只好继续玩飙车了。需要注意的是，在追逐的过程中要在 Ray 到达目的地之前将其做掉，并且他的保镖也要一个不留，否则就算任务失败。

Gambetti 任务

Mission 1 Entourage

Gambetti 的来头不小，他可是自由城中规模最大的黑帮的头子。来到有 G 标记的 Schottler 医疗中心可以与这个老黑帮头子会面，他表示自己对俄罗斯黑帮在自由城的渗透十分担忧。

Niko 接下来要完成的第一个任务是护送要人，在到达目的地后需要驾车慢慢跟着受保护的对象。在行进的途中，一群黑帮会冲出来袭击，Niko 此时要想尽一切办法与黑帮周旋，直到把对方全部干掉为止。至于后来尾随的大量汽车，则只能想办法甩掉才行。只要将受保护对象送到目的地就可以完成任务。

Mission 2 Dinning Out

再次去 Schottler 医疗中心拜访 John Gravelli，这一次接到的任务是去除掉之前曾经被 Niko 保护过的 Kim。来到他开的餐馆之后可肆无忌惮地大开杀戒，在餐馆里可以找到交差的东西。至于 Kim，他会在见到 Niko 之后立刻开溜。这时需要赶在他上车之前将其击毙，否则又要将大把的时间浪费在追车战中。

Mission 3 Liquidize the Assets

最后一次拜访 John Gravelli 会领到一个清剿毒品窝点的任务，Niko 的目标是藏匿在对方老巢中的几辆满载毒品的货车。首先需要用狙击步枪清理敌人，待到对方基本上已经没有抵抗力之后再接近藏有毒品的货车，将这些罪恶之源统统炸掉就可以回去交差了。



最终结局（分支路线）

Niko：Make Your Decision



Jimmy 打来电话，说要在 Tudor 的艳舞俱乐部与 Niko 商量事情。Jimmy 准备把海洛因卖给俄罗斯帮，而中间人居然是 Dimitri！他想让 Niko 操办此事，报酬会非常丰厚。Niko 当场拒绝，但是 Jimmy 要 Niko 牺牲一下原则，忘记与 Dimitri 之间不愉快的过往。Niko 出来之后给 Roman 打了个电话，Roman 劝他看开一点，接受这笔交易。他还说 Dimitri 在 East Hook 的一条船上有着自己的生意。Niko 一听恨不得立即去把 Drimitri 干掉，但是 Roman 劝他看在钱的份上压抑一下心中的怒火。随后 Niko 又给 Kate 打电话，征求 Kate 的意见，Kate 说 Niko 不应该为金钱牺牲原则，如果 Niko 只看到钱，就会失去 Kate 的尊重。

现在，地图上出现了刀和美元的标记，前者代表着复仇，而后者意味着交易。Niko 可以需要作出抉择，究竟是要钱还是要尊严。在这个节骨眼儿上，Roman 偏偏又发来了短信刺激 Niko："别因为仇恨而损失了金钱！想想吧，我能和 Mallorie 一起去度蜜月！为我——我是你的兄弟。"

分支 A：选择赚钱

If the Price is Right

随手抢一辆车来到 Tudor 港，路上 Bell 会向 Niko 交代行动的细节：Dimitri 是买家，他拿到海洛因就会给 Niko 打电话，Niko 他们则可以拿到钱走人。阴险的 Dimitri 显然不会老老实实做买卖，他打来电话说自己已经独吞了海洛因。接下来就是以命相搏的火拼。一切搞定之后，Niko 给 Roman 打电话宣布他们已经成为新富，Roman 自己的婚礼也即将举行，并要求 Niko 买一套好西装参加婚礼。Niko 给 Kate 打电话邀请 Kate 参加婚礼，但是由于失去了 Kate 的尊重，Kate 不会去参加 Roman 的婚礼。

Finale

Roman 的婚礼办得很热闹，但这个可怜的家伙却在婚礼结尾的时候丧了命。愤怒的 Niko 要去找 Dimitri 复仇，Dimitri 与 Jimmy 也彻底决裂，Jimmy 也被 Dimitri 杀了。为了追赶企图逃跑的 Dimitri，Niko 驾驶快艇奋起直追。在最后的关键时刻，Little Jacob 驾驶直升机来协助 Niko。当 Dimitri 的直升机最终迫降之后，便可以冲上去了结这条充满罪恶的生命了。

分支 B：选择复仇

A Dish Served Cold

Niko 来到有匕首标记的码头，具有讽刺意味的是，在这里可以看到 Platypus 号——Niko 偷渡来美国搭乘的船。此时的这条船已经成为 Dimitri 从事非法活动的毒船。

一路杀到舰桥，来到控制台前，打开货舱。找到 Dimitri，用手雷干掉他的手下，Dimitri 也受了伤，最后便可以处决这个人渣了。

下了船后给 Roman 打电话，Roman 说要 Niko 准备好衣服参加婚礼，Niko 给 Kate 打电话邀请 Kate 也去，Kate 愉快地接受了邀请。Bell 也支持 Niko 的选择，但是因为 Pegorino 家族已经完蛋，他也不会再与 Niko 联系了。Niko 换上新衣服去接 Kate，按喇叭她就会上车。两人一起参加 Roman 的婚礼，但无辜的 Kate 却遭到了 Jimmy 的射杀。愤怒到极点的 Niko 在 Roman 和 Little Jacob 的陪同下去找 Jimmy 算总账，随后的内容与上一条路线基本相同，区别只在最后的追击方式上有所不同。来到最后的 Happiness 岛之后就可以解决 Jimmy 了，他的生命到此为止。

分支任务攻略

与主线任务稍有不同的是，支线任务基本都是需要自己主动去领取并完成的，虽然这些任务在整个游戏的完成度里并没有占据太多份额，但是强烈建议大家仔细完成，尤其是其中的“街边陌生人”任务，每一个陌生人都会有一段剧情，其中部分还是与主线剧情息息相关的关键人物，正是通过这些零碎的小故事，会更让你觉得自由城是一个鲜活的城市，这些任务不仅仅是延长你的游戏时间，更重要的是在执行任务过程中，你会去一些平时主线剧情中根本不会去的地方，从中你会发现更多自由城的秘密……

疯狂的士

游戏初期，Roman 会在某个时刻打电话告诉 Niko “如果缺钱就到我这里来打工”，之后在与他的通话菜单里会出现“Job”选项，选择这个即可接到出租车接送乘客的任务。每个任务会根据路程赚一点外快，初期缺钱的话倒是一个不错的正规收入。不过在中后期他的公司被炸之后就不再出现，即使后来他重新开张之后也接不到了。（不过后期对于 Niko



所拥有的财富来说，这点小钱也不算什么了）与 Roman 搞好关系后，还可以从他这里呼叫免费的出租车服务，在与他的通话菜单里会出现“Car Service”选项，不过这些司机大多抱怨连连，而且不一定是每次都有闲置的车辆可以提供给你服务的。

生死时速

在主线剧情里，Brucie 有个“No.1”的任务，需要 Niko 赢得一场街头竞赛，完成这个任务后即可在与他的通话菜单里找到“Race”选项，选择后就能进行比赛了。需



要注意的是，这些比赛是分区域的，每个区域只有三场比赛，完成一个区域的比赛后，要更换一个地区再给他电话。另外，在完成 Bernie 的主线任务后，Bernie 会给 Niko 一辆很帅的兰博基尼赛车，这是游戏中性能最出色的跑车，用它来完成比赛几乎是易如反掌，不过这辆赛车也很珍贵，务必好好保存。全部比赛完成后可解开相关成就。（小技巧：先坐在一辆破车上给 Brucie 打电话要比赛，接到任务后再换一辆兰博基尼去比赛现场，你会发现你的对手都是破车……）

贩毒网

与 Little Jacob 认识一段时间后，即可在与他的通话菜单里找到“Job”选项，这是他指派给 Niko 的送货任务，其中部分是有时间限制的。总共 10 个任务中，前 9 个他给你的都是很破很破的车，速度慢且不经撞，所以路上要务必小心，部分任务在送到后会遇到警察的堵截或者黑帮的包围，请小心行事。全部完成后可解开相关成就。与 Little Jacob 搞好关系后可以通过电话从他这里买到部分便宜的武器。



犯罪现场调查

与最高通缉任务相同，不过



这次要从警车系统里选择“View Current Crimes”，这种街头犯罪现场任务一般都有时间限制（屏幕右上角有显示），超过时间的话就会任务失败，只能重新再接。Niko 所在区域不同，任务也是随机的，完成 20 个之后即可解开相应成就。注意这以上两种任务都必须乘坐警车前往。

熟悉的陌生人

当 Niko 在地图上溜达的时候，偶尔会看见地图上在街边站着蓝色小人，这便是“熟悉的陌生人”，这些人基本都是 Niko 在剧情中遇到过的人物，但是那个时候他们并非关键角色。这些任务建议玩家在完成了主线剧情后再去完成，因为其中部分人物需要触发特殊剧情后才能遇到，下表中将列出所有人物的触发条件与任务内容，附录中会收录所有陌生人的方位，方便大家寻找。（表格内，蓝色为 Bohan/Dukes/Broker 地区，绿色为 Algonquin 地区，黄色为 Alderney 地区。另外 Jeff、Clarence、Cherise 和 Ivan 如果在主线剧情中被 Niko 杀死，他们就不会再作为陌生人出现，但不会影响任务完成度。）

名字	触发条件	任务内容
Brian	It's Your Call	他的任务分三次，也就是说他要遇见三次。第一次跟他谈谈话就可以；第二次要带他到指定地点；第三次帮他完成交易就 OK 了。
Badman	Shadow	帮他干掉一帮俄国佬。
Mel	Escuela of the Streets	带她去见放高利贷者。
Ilyena Faustin	The Puerto Rican Connection	帮她处理掉她女儿的男朋友。
Jeff	Photo Shoot	他的任务也分三次。第一次拍到一张他老婆偷情的照片；第二次处理掉他老婆的尸体；第三次制造车祸把他撞死。
Marine	Actions Speak Louder Than Words	她的任务分两次。第一次带她去交易；第二次送她到车站。
Hossan	The Puerto Rican Connection	带 Hossan 去收钱。
Sara	Hossan	这个人要遇到 Hossan 之后才会出现。第一次带她回家；第二次带她去购物。
Clarence	Blood Brothers	干掉他。
Pathos	The Puerto Rican Connection	第一次先保护他不要死；第二次带他去医院。
Cherise	The Holland Play	干掉她的男友。
Gracie	Diamonds Are Girl's Best Friend	干掉攻击你的保镖。
Eddie	Actions Speak Louder Than Words	第一次带他去一个隐蔽点的地方；第二次悄悄把他杀掉。
Ivan	Actions Speak Louder Than Words	带他去收一笔钱。

最高通缉

抢到一辆警车后，在汽车停住的状态下按一下 LB 键，从警车系统里选择“View Most Wanted”即可领取最高通缉任务，每个岛屿 10 个，总共 30 个。相比之下这些任务的难度并不是很高，同



样建议玩家在完成主线任务之后再慢慢进行，全部完成即可解开相应成就。

刺客信条

在游戏后期，会有一个神秘人给 Niko 电话，说“如果想赚钱就用公用电话打给他”，随后在地



图上会出现一个准星的标志，这里就是一个公用电话。在这里一共可以接到 9 个暗杀任务，每次给的奖金还是不错的，其中大部分任务都可以在比较远的距离用狙击枪完成，而不必靠近。另外每次领到任务后，在那个公用电话背后的工厂里，一堆木材旁会给 Niko 一件免费的防弹衣和部分武器弹药，千万别忘了。全部完成后可解开名为“刺客信条”的成就。

猎杀红十月

按照游戏中的说法，这些代表着和平的鸽子都染上了非常严重的病毒，如果不及时处理，会危害全城，所以"保卫自由城和平与安宁"这样光荣而伟大的任务自然就落到我们的主角 Niko 身上了。附录中有这 200 只鸽子的分布地图，大家可以按图索骥。注意部分鸽子的位置很隐蔽，考验大家细心程度的时候到来了！全部找到后可解开相关成就。



特技人

整个自由城中共有 50 处类似小斜坡的地方，当高速驾车冲上这些斜坡的时候，便会有特技慢镜展现 Niko 的"飞行英姿"，如果飞行的距离足够，便可完成特技动作，所有特技动作完成后即可解开相应成就。附录中有这 50 处特技飞行点的地图。



极速 60 秒

与 Brucie 认识一段时间后，去网吧检查邮箱可以收到 Brucie 发来的邮件，总共有 10 辆轿车或摩托车需要帮他去偷，接到任务后地图上会有明晰指示，注意某些汽车是在行驶中的，需要 Niko 动用一些暴力。全部完成后可解开相关成就。与 Brucie 搞好关系后可以通过他呼叫直升机服务。

除此之外，在游戏后期，一个名叫 Stevie 且自称是 Brucie 朋友的神秘人会给 Niko 打电话，之后他会通过彩信给你指派偷车任务（共 30 辆）。与 Brucie 的偷车任务不同的是，这些任务都不会在地图上给出明确指示，需要玩家根据图片和描述文字自行寻找，一般格式都是"找到 ×× （车名）在 ×× 地区"，有些甚至连地区名都说得不是很明确，需要玩家对整个自由城烂熟于心才能顺利完成任务。某些车辆奖金不菲，是主线任务结束后最速赚钱大法，不过如果车辆在运回 Garage 的路途中如果碰撞得太厉害，是会扣掉奖金的，所以如果有这种情况，建议玩家在送过去之前到喷漆厂去维修一下，小钱赚大利。本次攻略附录部分会提供这 30 辆车的准确位置地图，方便玩家寻找。全部完成后可解开相关成就。



难点详解 鸽子与特技跳跃



Aldemey

Alderney 岛是游戏中最后开启的岛屿，这个岛屿相当于自由城的工业区，整个岛屿共分布了有 56 只隐藏鸽子与 18 处特技飞行点。从整体而言，这个岛屿的隐藏鸽子难度都不是很大，除了极个别之外，绝大部分都在比较显眼的位置；而特技飞行点对技巧的要求不是很高。

1

Westdyke

鸽子就躲在这处斜坡下的桥洞里，这是一个很容易被忽视的地方。注意这里虽然偏僻，但同样会引发警报，还是注意点好。

2



Westdyke，Beaverhead Ave

鸽子就躲在这处斜坡下的桥洞里，这是一个很容易被忽视的地方。注意这里虽然偏僻，但同样会引发警报，还是注意点好。

3



Westdyke

到达这块之后会发现没有什么可以依照的参照物，只好在草丛中仔细搜寻了，鸽子藏在靠近马路那一侧的草丛中，不是很明显，需要多注意。

4



Westdyke

沿着路边的围墙走，仔细注意墙头上，鸽子就在墙的尽头，旁边还有一颗大树可以作为参照物，不是很难发现。

5



Westdyke

在一个小巷的入口处，建筑物的墙面上有突起物，鸽子就在突起物上面，这里的人行道边有黄线，算是有比较明显的标志。

6



Westdyke

这里的路边有一座墙面是红色的别墅，门前小院有金属栅栏围着，进去后绕到别墅的左后方，会看到鸽子就停在路边的矮石墙上。

7



Leftwood

虽然鸽子躲在房顶两个水塔之间，建筑旁边有一个位置比较高的公园，可以从旁边的台阶上去后在哪里寻找狙击点，这方法可以说是最省事的了。

8



Leftwood

这里是一家医院，如果运气好的话院子里停着救护车是很好的参照物，鸽子就在车子旁边的花坛里，不过这里很容易触发警报。

9



Leftwood

鸽子位于这处建筑的顶部，可以从旁边楼顶有水塔的建筑旁边的窗外悬梯上去，然后再借道爬到该处屋顶。直升飞机也可以直达。

10



Leftwood

走到这里以后就会发现旁边是个公园，进门后不远就能看到藏在树下的鸽子，需要提醒一下，公园的旁边就是警察局……

11



Alderney City

这只鸽子位于桥下的一块空地上，没有什么特别显眼的参照物，不过只要到了以后还是很好找的，进入空地后鸽子就在右边的大树下。

12



Leftwood

位于高架桥的上桥口旁边的一个小平台上，平台上有一个已经开不清画面的大广告牌，鸽子就在广告牌的下方，在桥上就可以射击。

13



Leftwood

如果你在游戏中最后一个任务走的线路是先复仇，那么在最后追击 Jimmy 这个老混蛋的时候就会利用这个斜坡飞起抓住直升机。而鸽子就躲在这个斜坡的下面。

14



Alderney City

这里的建筑物比较显眼，因为是红色的房顶，比较容易找到，鸽子就在屋檐的最右侧与旁边一栋楼的连接处，占到车顶上会比较方便射杀。

15



Alderney City

就在那座红房顶的建筑对面有一座挺高的楼，而且比周围建筑感觉要新一点，鸽子就呆在那个建筑的第二层露台上，就在角上，站在车顶也很容易打到。

16



Alderney City

这个建筑的门前有一段很长的长廊，从石阶上去以后沿着长廊寻找，鸽子就在长廊的扶手上，也可以就在路边找到它，不过比较练眼力。

17



Alderney City

鸽子位于建筑无的一角，这个建筑很显眼，很容易发现，鸽子就在它右下角一个被铁栅栏围起来的一小块地方中。

18



Alderney City

你只要找到这块巨大的广告牌就能找到鸽子的所在。无论你是用直升飞机飞上去，还是站在街对面用狙击枪打中它，都会引来警报通缉。

19



Alderney City

鸽子就在桥的护栏上，只要沿着路边走很容易就能发现，或者在桥下也可以用狙击枪将其射杀。

20



Alderney City

这只鸽子藏身于路边的这座公园里，公园的第一级护栏与第二级相连的那个角就是它的确切躲藏地点，可以再路边把它解决掉。



Berchem, Vitullo Rd

这是一条路的转弯口，弯道的外侧就是高出地面的环岛公路，但是在这里有一个很高的土堆，鸽子就呆在那个土堆的最高处。



Alderney City

到达这个转弯处后会发现路边有一短台阶，上去以后来到一篇被建筑物包围的空地上，鸽子就在这片空地边缘的护栏上站着。



Alderney City, Babbage Dr

这里有一家看起来很大的货运公司，在货运公司的旁边有一个架得很高的广告牌，而鸽子就藏在这个广告牌脚下的草丛中。



Alderney City, Koresh Sq

到这里的时候不要急着进入隧道，而是进入隧道旁边的那个公园，鸽子正停在隧道入口处的顶上，走过去就能看见了。



Alderney City, Koresh Sq

还是在这个公园里面沿着海边走，向左转后会看到一段台阶，鸽子就在台阶下面的空洞里，这里人多，容易触发警报。



Berchem and Aspdin Drive

这条街道上有一排类似的建筑，在每个建筑的入口处都有一个楼梯通往地下室，而鸽子就躲在其中一个地下室里，需要转动视角才能发现具体位置。



Berchem and Babbage Drive

这里有一段道路正在施工，鸽子就停在临时搭建的那个小房子的顶上，如果在地面上角度不方便射击，可以爬到车顶上。





Normandy, Roebuck Rd

这个地方有几处废弃的大油罐，在附近有一条废弃的铁轨，顺着铁轨走到尽头就会发现隐藏的鸽子，这里同样会引发警报通缉。



Normandy,Roebuck Rd

就在28搞定后出来的那块绿地，有一个平台上放着一个很大的螺旋桨，鸽子就在平台后边的石砌矮墙上面。



Berchem,Vitullo Ave

这里路边有一栋比较高的住宅楼，所有的阳台都是白颜色的，鸽子就在第二层的最左边的一个阳台上，在马路对面用狙击枪可以打到。



Acter, Mueri St

这是一间小型工厂，入口处有明显的标记。这栋建筑位于入口处右边，从附近的建筑可以爬楼梯到达这个地方，鸽子就在小阁楼的屋顶。



Acter,Berchem,Vitullo Ave

这只鸽子位于这座类似教堂的建筑物的顶端，不过不是最高的顶，而是高顶左侧，站在马路对面可以用狙击枪打到它。



Acter,Odhner Ave

到达这里以后就注意看路边的墙头，在一排红砖墙的转角处会发现这只鸽子，还是比较显眼的。



Port Tudor,Odhner Ave

离这里的强点不远，路边有一排上白下红的房子，一楼是一排卷帘门，最左边的卷帘门上方就是鸽子的藏身之处。



Port Tudor,Fulcrum Ave

这里鸽子虽然在桥下，但是不必非要跑下去，站在车顶就可以看到桥下的绿地，只要方位正确，这只鸽子还是非常好找的。



Port Tudor,Fulcrum Ave

这个码头比较大，在那个有房子的泊位的东北角，绕过去以后就会看到鸽子正停在一个金属桩子上。



Tudor, Hardtrack Ave

在Plumbers Skyway高速公路下方的路墩上有一只鸽子，站在道路对面可以用狙击枪瞄准它。这里也是很容易引发警报通缉。



Acter,Lee Rd

这只鸽子位于第一次接Derrick任务时去的那个公园里，喷水池边的绿地旁有个蓝色垃圾箱，鸽子就在离它不远的地方，走过去就能看到。



Acter, Lee Rd

这只鸽子就在这处工业仓库的南边屋顶上，你可以从仓库北边爬上去。不过你要是站在屋顶的街对面也可以用狙击枪瞄准它。



Tudor, Argus St

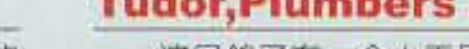
鸽子就在路边的矮墙上面，比较显眼，而且旁边就有一座路灯作为参照物，还是相当好发现的。



Tudor, Argus St

到了这一块后只需要沿着海边耐心仔细的寻找一番即可，鸽子就站在光秃秃的岩石上，很容易发现。





Tudor,Plumbers Skyway

这只鸽子在一个小工厂的高高一摞集装箱上，从工厂内没有办法爬上去，所以只能绕到旁边的桥上将其射杀。



Tudor, Plumbers Skyway

这只鸽子的位置十分蹊跷。你要在高速公路上来到这个位置，然后爬上这个标注着LCPA的箱子，然后翻过去走到背面才能看到。



Tudor, Tinderbox Ave

到达眼去俱乐部的门外，在马路上就可以看到这只鸽子藏在俱乐部入口处的雨棚上，不过这里就算不触发警报，保安也会和你纠缠一下的。



Tudor, Plumbers Skyway

这个地方就在这个区的第 15 个特技跳跃点附近，鸽子落在桥墩的桥梁上，你在这条斜路的高处可以用狙击枪瞄准它。



Port Tudor, Barsac Ave

到达这个码头之后就一直向最顶头走，这里紧贴着仓库摞着几个集装箱，鸽子就在最上面那个集装箱的顶上。



Port Tudor, Mandrel Rd

只要上了桥，这只鸽子就好找了，它非常显眼地站在桥一侧的栏杆的最中间，非常明显。



Acter Industrial Park,Plumbers Ave

这只鸽子也非常容易找，只要到达的大致范围偏差不大，就很容易看到，它就在路边的绿地那里，也没什么遮挡的东西。



Acter Industrial Park,Grommet St

这是一条穿过一篇绿地的小路，旁边就是警察局，鸽子就在警察局的围墙上面，开枪的时候小心吧。



Acter Industrial Park,Grommet St

这只鸽子就在 49 的下方，解决 49 的时候顺便也把它给搞定吧。



Acter Industrial Park, Toggle Ave

这个屋顶停靠直升机非常不便，所以最好还是自己走上去。这个建筑西面有几个垃圾箱，从垃圾箱上可以借道一直爬到这个屋顶。注意这里也很容易引发警报。



Liberty, Toggle Ave

在这个海岸有一艘废弃的沉船，鸽子就在沉船指挥楼的楼顶，并不需要你走到水路去，你站在岸边就可以用狙击枪打中它了。



Acter Industrial Park, Grommet St

在这个废弃的建筑工地中间，几个未完成的地基位置，鸽子就在其中某一个的钢架上。在射击鸽子之前，务必准备好逃跑的车辆和路线。



Acter Industrial Park, Grommet St

这只鸽子就在 53 的正南方，大概再走 100 米左右会看到沿海的堤坝路，鸽子就呆在路的边沿上，很容易发现。



Acter Industrial Park, Praetorian Ave

这只鸽子在大桥上的隔离带上，这里正好是一个可供车辆调头的路口，也是隔离带的尽头，鸽子就停在这里，比较容易找到。



Acter Industrial Park, Praetorian Ave

这个工厂里管道众多，注意在外围有一条很粗的管道，鸽子就落在上面。你需要从外围的楼梯走上去，然后才能看到这只鸽子的位置。

1



Westdyke，Cassiar Ave

这里建议使用摩托车，加速快，而且可以比较容易控制在空中的动作，以至于不易翻滚。这里只要平稳落地即可，哪怕落在了旁边的绿地中。

2



Westdyke，Applewhite St

这里还是建议使用摩托车，不过最好选择越野摩托，因为在沙地上公路摩托不是很好控制，跳跃没太多难点，只要调到对面，平稳落地即可。

3



Westdyke，Sacramento Ave

这里需要注意的是一定要飞过这座院子落在院子后面的公路上，所以加速距离一定要长，另外还要小心的就是这里正耗子啊一个红绿灯口，容易发生意外。

4



Westdyke，Sacramento Ave

这个跳跃点位于一个立体停车场的最顶层，助跑距离是足够长的，剩下的就是要尽量平稳地落在前方的公路上了。

5



Leftwood，Franklin St

这里的跳跃点实际上就是一个小土坡，建议从马路对面的人行道上开始加速，然后只要落在跳跃点对面的高架桥上面便算跳跃成功。

6



Alderney City，Applewhite St

第六个跳跃点的难度并不大，惟一需要注意一下的就是启动，因为要横穿一条马路，所以还是要多加小心左右行驶的车辆。

7



Alderney City，Rand Ave

这里又是一个土坡式的跳跃点，注意点还是西药在加速时小心过往车辆。还有就是如果飞得太高在落地签容易撞到桥的侧边，好好控制速度吧。

8



Alderney City，Rand Ave

这是本区最大的难点之一，要从 Alderney 区飞到对面的 Algonquin。不管使用汽车还是摩托车都很不容易控制落点，记住一定要平稳落地，不然就算到了对岸也不算飞越成功。

9



Alderney City，Applewhite St

这个跳跃点相比刚才的来说就没什么难度了，只要顺利落到直升机平台上即可，不过这里十有八九会在惯性作用下冲进海里。

10



Alderney City，Plumbers Skyway

这里就不要讲究多门优美的落地姿势了，尽量拉长加速距离，因为大部分车辆在泥土地上的行驶都会受到影响，一定要越过眼前的高架桥，不然都算失败。

11



Berchem，Plumbers Skyway

这里的注意点依然是要拉长加速距离，让车辆飞得尽可能远，不过这次只需要落在高架桥上即可，不用跃过。

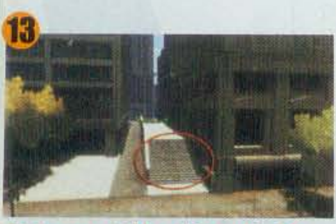
12



Alderney City，Keneckie Rd

这个跳跃点的难度比之前的都要小一些，建议用摩托车在巷口的马路对面开始加速，只要飞过绿地，平稳地落在路上就算成功了。

13



Alderney City，Koresh Sq

这里冲上跳跃点的时候可能会对方向有一定的影响，因为斜面是由台阶构成的，飞过这一条狭长的通道平稳着陆即可，只要注意方向就可以了。

14



Tudor, Phalanx Rd

在这个地方有两条长长的钢铁轨道，你需要从左边的这条轨道飞出去，并落到绿圈的位置。注意不要从轨道的起始点就加速，速度太快有可能导致飞过头而失败。

15



Tudor, Barsac Ave

从高速公路的斜坡直冲下来后就可以从这个特技跳跃点"起飞"了，注意一定要一辆轻一点的车辆，并保持足够的冲刺距离，才能保证足以飞到河对面去。

16



Tudor，Praetorian Ave

这个跳跃点是在一条废弃的铁路上，拉开一段距离加速冲上去即可，只要平稳地落在前方的公路上就算成功了。

17



Acter Industrial Park，Plumbers Skyway

这里的难点主要是立交桥缺口处的路障可能会影响到方向，导致落地的时候会有些问题，最好的方法当然爱是尽量拉长加速距离，高速冲过了。

18



Acter Industrial Park，Plumbers Skyway

这里最麻烦的就是落点问题，还是因为路障的影响，在起跳的时候经常会造成车体的翻转，造成无法落入指定区域，或者落地不够平稳。用重一点的车辆情况会有所改观。



GRAND BOULEVARD
Grummer Road
Frankfort Ave
Xenotime
Wardite St
Vauxite St
Ivy Drive North
Galveston Ave
Exeter Ave
Denver Ave
Bismarck Ave
San Juan Road
Topaz St
Union Drive West
Silicon St
Ruby St
Ivy Drive South
Quartz St
Quartz Street
Pyrite St
Columbus Ave
Albany Ave
Obsidian St
Union Drive East (Freeway)
HUMBOLDT RIVER
Nickel St
Manganese St
West Way
Hell Gate
Lorimar St
Burlesque
Kunzite St
Jade St
Annihilator Helicopter
President Ave
Iron St
Denver-Exeter Ave
Hematite St
Garnet St
Feldspar St
Luddite Row
Emerald St
Castle Drive
Privateer Road (Under Freeway)
Union Drive East (Freeway)
Liberty Ln
Diamond St
Borlock Rd
Calcium St
Barium St
Amethyst St
Bus Lane
South Parkway
Flatfish Place
HAPPINESS ISLAND
TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOX

Algonquin

Algonquin 岛作为自由城的中心，是参照现实中曼哈顿岛设计的，所以充满了商业气息，整个岛屿分布了有 71 只隐藏鸽子与 15 处特技飞行点。由于整个岛屿建筑分布密集，所以隐藏鸽子的难度也自然增大，大家在寻找的时候多抬头看，需要特别注意的是欢乐女神像上共有 6 只鸽子，分别是拿书的手、肩部、头部、咖啡杯（2 只）和底座第二层上；特技飞行点有两处在水上，需要用快艇完成。

1



Northwood, Grummer Rd

这只鸽子躲在一个在海港停靠的驳船上的集装箱里，建议站在岸上直接往箱子里面扔一颗手雷就可以解决了。

2



Northwood, Grummer Rd

到达这里后会发现一个用铁栅栏围起来的破旧公园，公园右边隔着一条小巷有个高台，鸽子就在高台上面。

3



Northwood, Xenotime St

这只鸽子非常好找，到达相应区域后会看到一个巷口被几个石墩挡住，鸽子就在中间的那个石墩上。

4



Northwood, Xenotime St

这是一栋被拆了一半的房子，鸽子位于被拆掉的那一侧的第三层，用狙击枪观察一下就可以发现了。

5



Northwood, Vespucci Circus

位于一个小高层住宅的旁边，从小路口走进去以后就可以看到鸽子站在左侧的栏杆上。

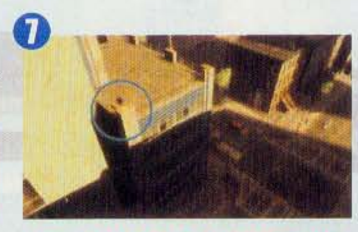
6



North Holland, Union Drive West

位于紧贴着海边的那一侧的石砌护栏上，可以站在公路上用狙击枪来搞定它，以便于迅速离开。

7



North Holland, Galvenston Ave

在医院停放救护车的停车场里有一个消防楼梯可以直接走到楼顶，但是不要一直冲到楼顶，上到一半的时候左侧就可以到达第一层平台，出去绕一圈就能看到鸽子了。

8



North Holland, Galvenston Ave

与上面那只鸽子相邻，不过是在更高的另一处楼顶，依然可以用消防楼梯继续走上去。鸽子藏在空调压缩机上，顺梯子爬上去就可以见到了。

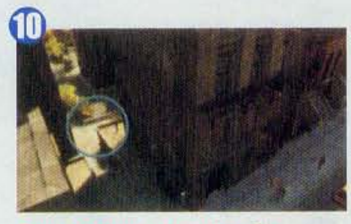
9



North Holland, Frankfort Ave

这里是地铁进入隧道的一个洞口，鸽子就在隔离地铁隧道口和公路的石砌护栏上，比较容易引发警报，还是小心点为好。

10



East Holland, Uranium St

从小巷走进楼群的中间，这里台阶很多，注意转角处，鸽子就在最高的那个转角位置，还是很容易找到的。

11



Northwood, Astoria

到达以后就可以找有绿色棚子围绕着的建筑，然后顺着棚子找就可以看到停在简易楼梯扶手上的鸽子，用狙击枪比较容易射击。

12



East Holland, Wardite St

这里紧靠着海边有一排笨重的石墩，如果按照由南向北的路线寻找，那鸽子就在第一个墩子上。

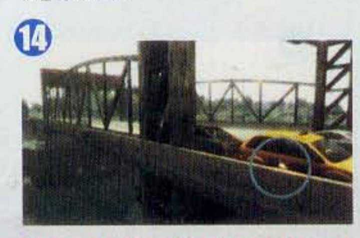
13



Hickey Bridge, Plumbers Skyway

鸽子躲藏在这座大桥东侧的桥墩下，没有办法直接到达那个地方。走到图中那条延伸到水中的小码头的尽头，然后用狙击枪可以瞄准。

14



Hickey Bridge, Plumbers Skyway

这鸽子是在大桥的上面，在上桥口左侧的护栏上，非常容易找到，不过很容易触发警报。

15



Varsity Heights, Plumbers Skyway

这里直接走上靠近建筑物的高台上，鸽子在高台上的一个方形小池子里面，这里人比较多，也比较容易触发警报。

16



Varsity Heights, Ruby St

这里有个比较明显的标志，竖着一个禁止车辆进入的指示牌，鸽子就在右侧指示牌旁边的石柱顶上。

17



Middle Park, Ruby St

就在中心公园的湖边，一栋绿顶的房屋上，你站在湖对面就可以看到这只躲在屋顶的鸽子了。

18



Middle Park West, Union Drive West

这里有一座比较显眼的建筑物，鸽子位于这座建筑靠西边的一侧，靠近以后就可以很轻松的找到它。

19



Middle Park West, Frankfort Ave

路边有一座雄伟的建筑，一过去就可以看到，鸽子就藏在建筑左边的一个窗台上，很容易发现。

20



Middle Park West, Quartz St

这条路贯穿中心公园，在东侧的路口处有两个石柱，鸽子就在一边的石柱最顶端，这里很容易触发警报。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织



21

Middle Park，Pyrite St

位于 20 的东南侧，这座建筑的大门很大，比较好认，在大门右侧的石台上，可以找到藏在这里的鸽子。



22

Lancaster，Albany Ave

这只鸽子就在 Niko 住所之一的北边的第一个路口，路口处有一个地铁站入口，鸽子就在入口的护栏上面。



23

East Borough Bridge

鸽子位于匝道与主桥回合口哪里的钢梁上，稍微留出点距离站在车顶上用狙击枪还是比较容易发现它的。



24

Charge Island，East Borough Bridge

位于这个小岛西北边的那个造船厂里，进入后绕到船厂的小码头北侧，鸽子就停在一艘造了一半的船的船头上。



25

Middle Park West，Union Drive West

这里是一个街边的小公园，从台阶上到最高的那一层上，很容易就可以找到停在一颗树旁边的鸽子。



26

Middle Park West，Union Drive West

位于中心公园喷水池的附近，那里有几个和围墙连在一起的矮石柱，鸽子就在水池西南侧的一个石柱顶上。



27

Middle Park West，Columbus Ave

从中心公园东南侧的出口出来后左转就到达鸽子附近了，那里有一栋楼的门前有白色的遮雨棚，雨棚的顶上有一只鸽子。



28

Liberty，Humboldt River

这只鸽子的所在地在水面上的一艘船上，所以只能从水路过去，到了穿上以后可以看到它就在一个箱子上，还是很显眼的。



29

Charge Island，East Borough Bridge

这个岛的高架桥下方有一个停车场，进入停车场就能看见鸽子停在停车场中央的一小块绿地上。



30

Purgatory，Hell Gate

进入建筑群中央后会发现这里有很多台阶，仔细搜寻一下就会发现鸽子就在一段石阶的扶手上，比较容易发现。



31

Star Junction，Galvenston Ave

这只鸽子停在步行街中央的那一排树的其中一颗上，只要沿着这些树一颗颗看过去就可以很快找到它的位置。



32

Hatton Gardens, Columbus Ave

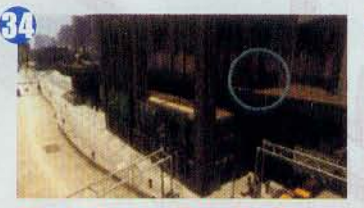
还记得给 Roman 举行婚礼的教堂吗？有一只鸽子就在这间教堂顶端十字架上，没有直升飞机落脚的地方，也不可能爬上去，你只有站在街对面用狙击枪命中它。



33

Hatton Gardens，Albany Ave

这只鸽子位置需要注意，它呆在被重兵把守的区域，倒不是非常难发现，但是 100% 触发警报，打之前先考虑怎样开溜吧。



34

Westminster, Kunzite St

这只鸽子藏身之处更为复杂，虽然有步行抵达的办法，但十分麻烦，干脆开直升飞机上去算了。顺便说一句，顺着这个废弃的铁轨走到尽头就是一处特技跳跃点。



35

Star Junction, Kunzite St

这栋大厦位于时代广场附近，楼顶有直升机平台。在大楼西侧有铣床工人用的电梯，可以直达图中的位置，再继续爬楼梯上去就是直升机平台，打完 200 只鸽子后就有黑鹰在这里等着你。



36

Star Junction, Kunzite St

这只鸽子在一个很显眼的位置，不过平时不太容易发现，时代广场反而一个路口有个会转的巨大唱片灯箱，鸽子就在灯箱下方的一个配电箱上。



37

Star Junction，Burlesque

这里的路边常年停靠着大巴，所以位置还是比较好找的，就在大巴边上的树上，你可以找到这只鸽子。



38

Easton，Jade St

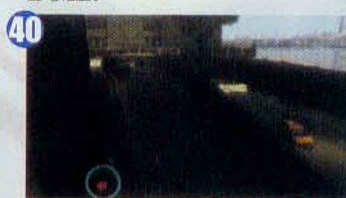
这个位置还是很容易找到的，巨大的雕像是一个很显眼的标志，鸽子就在雕像身下的水池里面，藏在雕像的后面。



39

Lancet, Algonquin Bridge

这只鸽子位于 Algonquin 大桥下，缆车的入口处，一根月牙弯的铁轨上。不用到桥上，在桥的南边有缆车的入口处，从那里到缆车的乘坐点就能轻松发现鸽子。



40

Lancet, Union Drive East

这也是个很别扭的位置，鸽子躲在这座大桥桥墩与下方高速公路拐弯处的夹缝中，你必须从高速公路上跳入这个夹缝才能看到鸽子。



41

Colony Island，President Ave

这只鸽子位于 Colony Island 上的缆车乘坐点，上去以后转一圈就可以看到它停留在站台的扶手上，这里人比较多，容易触发警报。



42

Liberty, President Ave

这是位于 Colony Island 的一处建筑，没有直达屋顶的楼梯，必须从隔壁一栋楼借道上去用狙击枪搞定，当然大家也可以直接开直升飞机前往。



43

Colony Island，President Ave

这只鸽子非常好找，在 Colony Island 西侧沿岸，进入范围后就去找一段石阶，而鸽子就大摇大摆地停在石阶上面。



44

Colony Island，President Ave

Colony Island 中部的一个小公园，这里有一些简易娱乐设施，其中有一个小转盘，鸽子就停在小转盘的正中央。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

45



President City，Union Drive East

这只鸽子隐藏在这段高架公路的下方，必须要钻到桥下面才可以发现它，具体位置是在公路最南侧的第一根支柱旁边。

46



Colony Island，President Ave

这次的地点就是一次毒品任务锁在的废弃医院，鸽子锁在的位置就是建筑物东侧入口上方最高层左边的窗台上，腰斩远一点用狙击枪射击。

47



The Meat Quartz，Galvenston Ave

到达这个路段后就注意路便的车站好了，鸽子就在车站顶棚上面不过靠近了会打不到，站在路中间爬到车顶上比较容易看见。

48



The Meat Market, Union Drive East

鸽子躲在该处一个废弃的铁轨下方的建筑顶上，总旁边小巷进去会有一个楼梯，只要往上走一圈就可以看到建筑顶上的鸽子了。

49



The Triangle, Hematite St

这个鸽子位置倒是很明显，位于帝国大厦的楼顶阳台边缘，不过可能有些朋友还不知道如何上去，大厦的入口处就在底楼，会有一个蓝色箭头标志，走过去即可。

50



The Triangle, Iron St

在时代广场中央区找到这个鲨鱼嘴的大型户外广告，鸽子就躲在鲨鱼的嘴里，站在街对面用狙击枪即可打中。不过因为位于闹市区，被警察发现就赶紧跑吧。

51



The Triangle, Columbus Ave

这里是一家露天咖啡厅，有一部分用玻璃墙与大街隔开了，而鸽子就在在这个玻璃房靠马路一边的角上，很容易看到。

52



Fishmarket North，Union Drive East

这只鸽子躲在高架公路下的一个桥洞中，而且被铁丝网拦住，还有铁板阻挡，扔颗手雷进去会比较好解决，不过这里靠近警察局，小心点吧。

53



Suffolk，Feldspar St

这只鸽子虽然藏得隐蔽，但还是比较好找的，它就在那块被意大利国旗图案广告牌围起来的那一小块绿地中。

54



Suffolk，Back Passage

这边是一座不大的教堂，教堂周围的绿地也被用来作为墓地了，鸽子就停在墓地中的一块墓碑上，很容易看到。

55



City Hall，Diamond St

鸽子再次藏身于高楼的包围中，从小巷进去后就去注意一下高台的铁栏杆吧，鸽子就呆在铁栏杆的拐角处。

56



City Hall，Denver Ave

这座建筑的外围可以看出来有很多巨大的石柱，在建筑北侧的那一面，在其中一根石柱的边上可以找到这只鸽子。

57



Fishmarket South，Broker Bridge

先找到这个极限运动场，这里不太容易把车子开进来，到达后站在石柱的底座上，建议用狙击枪仔细环视四周，就可以找到鸽子了。

58



Liberty, Broker Bridge

鸽子就老老实实待在 Broker Bridge 大桥的顶端，直升机是惟一到达的办法。注意这里必然会引发警报通缉，另外就是直升机降落的时候注意落点。

59





Fishmarket South，Bus Lane

这是一个靠着海边的巴士站，设置了不少长椅供行人和等车的乘客休息，而鸽子就在其中的一张长椅后的金属桩子上。

60



The Exchange，Amsterdam Lane

从马路边的小口进去，这条小巷的两边立着很多金属杆，走过去就会发现其中一根上面听着一只鸽子了。

61



The Exchange，Union Drive East

这是公路边的一个街心公园，鸽子就停在街心公园的中心位置，不过这里人很多，很容易引发警报，做好逃跑的准备吧。

62



The Exchange，Denver Ave

到达这条路后，就沿着道路一旁的绿地找吧，鸽子就藏身于某两棵树的中间靠后的位置，一定要走近一点。

63

Castle Garden City，Denver Ave

Algonquin 区西南端一个停靠轮渡的码头，鸽子在最左侧的一个登船点，停在右手边的栏杆上，蛮显眼的。

64



Castle Garden, Union Drive West

这只鸽子也是躲在一个相当诡异的位置，具体位置实在难以表述，大家按图中的位置找到后，最好的办法是站在船上往那个二层空挡里扔手雷即可炸到鸽子。

65



Castle Garden, Union Drive West

还是在这一片工地中，在工地的西南海边有一堆集装箱，过去以后爬到最高的集装箱上面就可以看到鸽子的位置了。

66

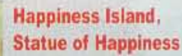


Happiness Island，Statue of Happiness

从现在开始，Algonquin 区剩下的 8 只鸽子都集中在这尊巨大的雕像上了。第一只在雕像正面小门前的石砌护栏上。

67





Happiness Island，Statue of Happiness

这一只隐藏在女神像拿书的那只手上，在书和手形成的夹角里。从这只到最后一只，都需要站在平台的最尖角处用狙击枪射击。需要根据鸽子的位置来调整所站的尖角。



68 Happiness Island, Statue of Happiness

这只就呆在女神像拿书那只手的肩膀上，比较靠近脸部。



69 Happiness Island, Statue of Happiness

这只藏在了欢乐女神像的头冠上，就在头冠的正中间，在正面可以打到。



70 Happiness Island, Statue of Happiness

这一只跑到了女神像拿咖啡杯的那只手上，就站在那只手的大拇指处。



71 Happiness Island, Statue of Happiness

这只就在咖啡杯上，位置就在刚才的 70 正上方。



1 Northwood, Ivy Drive North

这里建议使用摩托车起跳，因为在助跑的道路上有很多障碍，使用摩托车较容易避让，另外在空中的时候尽量保证车身的平稳。



2 Northwood, Union Drive West

这个跳跃点仍然建议用摩托车起跳，因为道路比较狭窄，其它只要注意一下，因为是小区，行人比较多，摩托车如果撞到行人了会受到一定的影响。



3 Northwood, Grummer Rd

这里最重要的就是要小心不要飞得太高，不然很容易撞到最面桥洞的顶端，这里建议用汽车跳，主要是为了防止如果失败受到太大伤害。



4 Northwood, Grand Boulevard

飞跃这个点的时候并没有太多的难点，只要保证进入起跳点的时候车身是正的就可以，另外还要注意一点，飞得太远直接摔到海里的话是不算成功的。



5 East Holland, Vespucci Circus

飞的时候仍然要注意，一定要落在公路上，否则前功尽弃，另外还需要注意，如果是用摩托车飞的话，小心撞到路灯，会很麻烦的。



6 Middle Park East, Union Drive East

这里又是一个在马路中间隔离带进行的飞跃，所以用摩托车会比较容易一些，当然了，还是要注意不要撞到横跨这条公路的另外一条公路。



7 Chinatown, Union Drive West

这个跳跃点就是在上面第 34 只鸽子提到过的，所以具体位置就不说了，这里只是提醒大家，最后的落点一定要在公路上，其他地方是不算成功的。



8 Hatton Graden, Union Drive West

这是一个相当危险的特技跳跃点——并不是说跳跃的危险，而是因为这里是自由城议会总部大楼，是参照现实中的联合国大楼设计的，所以一旦非法闯入的后果就是立刻四星通缉。如图所示，先从 a 处进入，从西边绕到 b 处，利用斜坡冲到 c 的屋顶，一般这个时候就已经引发警报了，然后从 c 处利用 d 处的横梁就可以来到大楼屋顶，注意屋顶还有一名警卫在等着你。从红圈的跳跃点跳出去之后，请保持落地平稳并继续向前，前方还有一个斜坡会帮助你摆脱这里的警卫，争取一点逃脱的时间。如果你要坚持用直升飞机到屋顶的话，注意四星状态下也会有直升飞机过来追击你，危险性也是不小。



9 Hatton Gardens, Humboldt River

这是第一个在水中的跳跃点，比较简单，弄一艘高速快艇，笔直地开过去，只要进入的角度不是很偏的话，基本都可以顺利完成。



10 Star Junction, Denver-Exeter Ave

这个跳跃点在时代广场上，车流量较大，而且起跳点狭窄，只能用摩托车，危险系数很高，起跳的时候方向一定要注意，如果偏右的话很容易撞到路中间的建筑或者路灯，会造成跳跃失败。

11 The Triangle, Jade St

这里难度就不高了，不过还是只能用摩托车进行跳跃，这里最主要注意的就是不要撞到马路对面的红绿灯或者路灯，如果落地翻车的话，跳跃就算失败了。



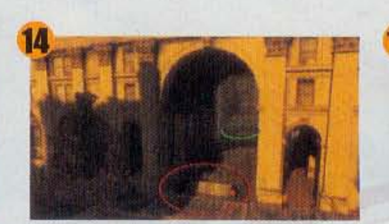
12 Fishmarket North, Feldspar St

这里如果拿汽车来进行飞跃的话会安全一些，因为落点离起飞点很近，而且正对着一堵墙，就算成功跳过去了，很可能因为撞墙儿受伤，小心为妙。



13 Liberty, Humboldt River

又是一个在水面上的飞跃点，这次稍微提高了一点难度，那就是起跳点的两边没有东西能帮你修正方向了，所以这里一定要把握好，不然很容易跑偏。



14 Chinatown, Columbus Ave

Chinatown 里惟一一个跳跃点，难度也不是很大，如果是用汽车跳的话，就注意一下七条的时候角度一定要正，不然在空中会翻转，不是四轮落地的话，跳跃就算失败了。



15 The Exchange, Union Drive East

这个点是在一个建筑的走廊上，有相当长的加速距离，不过这里建议自己把加速的距离再延长一些，因为如果没有飞过高架桥的话，飞跃是不算成功的。



FRANCIS INTERNATIONAL AIRPORT

ALGONQUIN - DUKES EXPRESSWAY

DUKES BOULEVARD

BROKER - DUKES EXPRESSWAY

Bohan/Dukes/Broker

这个岛屿实际上分三个部分，分别是北部的 Bohan、中部的 Dukes 和南部的 Broker，这也是游戏一开始你的根据地，整个岛屿分布了有 73 只隐藏鸽子与 17 处特技飞行点。由于岛屿面积较小的缘故，这个地区的鸽子分布比较集中，找起来也不是太费事，只是机场的那几只鸽子可能会让你担上性命之忧，特技飞行点有两处都是需要连续跳两个，一个是在 Bohan 中下部的断桥上（3 和 4），一个是在 Dukes 的中部（11 和 12）。



Boulevard，Union Drive West

位于 Bohan 区的西北角的海边，还是比较显眼的，鸽子就站在一块水泥墩上，不用靠得很近就能看到。



Boulevard，Union Drive West

位于海滩边的位置，不像 1 的位置那么明显，鸽子躲在码头的木板底下，因为地势的原因，只能用步行达到那个地方。



Boulevard，Valdez St

位于 Bohan 区的公园里，虽然图中位置看起来比较靠近公路，但是被铁围墙阻挡，不易发现，所以建议在公园里将其射杀。



Northern Gardens，Grand Boulevard

位于公园西边的主干道上，有一段和高架铁路平行的公路，鸽子在铁路与公路间的一个高台上，建议在隧道口上方用狙击枪射击。



Boulevard，Grand Boulevard

鸽子位于公路两旁高出很多的步行街上，有一个红色门楣上写有 1665 的门口旁边有一个狭长的小空间，正好容纳一只鸽子。



Boulevard，Grand Boulevard

位于和第 5 只鸽子同一街区，沿着步行街向西走，绕到靠近高架桥的那一侧，鸽子就在门牌号为 1666 的门对面的墙头上。



Nothern Gardens，Caterpillar St

位于马路中的转盘中，还是比较显眼的，转盘中有道矮墙，鸽子就在矮墙上，走过去就可以看见了。



Nothern Gardens，Flanger St

位于这条路旁边两栋楼之间的小巷中，还没到转弯口的时候就可以看到那个小巷，进去以后会发现鸽子在垃圾箱旁的粗水管上。



Little Bay，Drop St

位于 Bohan 区的最东侧海边，不过比较难找的就是它呆在一块低于岸边的礁石上，没有什么明显的标志物可以依照，只能靠边慢慢找。



Fortside，Exeter Ave

位于楼群形成的小巷中，这个巷口是被拦住的，只是隔离网上有个洞，可以直接走进去，走到底左转后就很容易找到了。



Fortside，Drop St

在车站下有一个简易工地，这里有一处用木板围起来的工作区，鸽子就躲在里面。注意这里离警察局很近，非常容易引发警报。



South Bohan，Wallkill Ave

在上一只鸽子的南面，鸽子的所在地就在一个汉堡店的附近，路边上有块"残垣断壁"，鸽子就在顶上。



South Bohan，Wallkill Ave

这只鸽子和 12 是在一起的，甚至比 12 还要好发现，因为它呆的地方比较低，更加显眼。



South Bohan，Joliet St

和 12、13 只隔了一条街，位于路边一个汽修厂的屋顶上，虽然能看见，但不太好射击，建议到对面的那块高地上用狙击枪灭之。



South Bohan，Joliet St

如果用我建议的方法射杀 14 的话，15 就不用多费力气找了，因为两只鸽子就挨着呢。



Industrial，Lompac Ave

如图所示，鸽子躲在这处建筑屋顶的西北角上。这里没有爬上去的路，不过你只要站在马路对面就可以用狙击枪打中它。



Industrial，Lompac Ave

这只鸽子藏在 Bohan 区东南处的一个小码头，码头里有一艘破旧不堪的小船，鸽子就在小船最高的窗户上。



Industrial，Leavenworth Ave

如图所示，这只鸽子位于这座廉租房最左侧的那个路灯上，就是水箱右边的路灯，注意些还是比较容易看到的。



South Bohan, Leavenworth Ave

位于 Bohan 区最西端的鸽子，在住宅区靠海的那一侧的几个突出的岩石上，鸽子在最外侧那个最矮的小石头顶上。



South Bohan, East Borough Bridge

位于这座大桥下堆积的一堆建材，在一个大型水泥管里躲着一只鸽子，不注意的话很难发现。在开枪前准备好逃跑的路线。



South Bohan/Chase Point, East Borough Bridge

位于高架桥旁边靠海的镂空地上，鸽子就在旁边那段石路的护栏上，比较容易找到。



Chase Point，Spin St

沿着路可以看到一个小巷的入口，过去后会发现有道门，而鸽子就在门前石阶的扶手上。



Dukes Bay Bridge

这个地方只能通过水路到达，位于这座大桥的桥墩上。你也可以走到大桥上后从桥上跳入水中，然后再爬上桥墩。



Steinway，Sing Sing Ave

这里是位于 Dukes 区的墓地，其中有一座守墓人小屋紧挨着背面的山坡，鸽子就在山坡那一面的房顶上。



Steinway, Dukes Drive

码头旁边有一个小公园，公园里面可以找到给儿童玩耍的游乐设施，鸽子就呆在那个上面，过去就可以看到了。



Steinway, Dukes Drive

沿着公园的枪一直向东走会有一个小停车场，停车场受损的那侧墙壁顶上有一只鸽子，非常显眼。



Steinway, Dukes Drive

这只鸽子和 26 是在一起的，它就呆在墙边上的那颗树下，找到这只可以说毫无难度可言。



Steinway, Brandon Ave

这里没有什么太明显的标志物，找到大概方位后就到路边的草丛里面找吧，就在草丛中的某快石头上，还是比较好找的。



Steinway, Brandon Ave

沿着找到 28 的那条路继续向东，会看到一个跳跃点，鸽子就在跳跃点支撑起来的木板下方，走近了就可以看到了。



East Borough Bridge

位于连接 Dukes、Bohan 和 Algonquin 三区的大桥上，到达第一段桥的中间时，可以再路边人行道的围栏上找到鸽子。



East Island City, Franklin St

如果你做过给 Little Jacob 送毒品的任务就很容易找到这里，鸽子位于一个地下通道的中间位置。注意这里满是行人和警察，搞定后赶紧跑。



Steinway, Franklin St

这里是个游泳池，泳池的一侧是跳水池，设有跳台，从楼梯走上最高的跳台上，鸽子就在跳台的栏杆上。



Steinway, Yorktown Ave, off Morris

位于设有飞镖的酒吧不远处，这里有个露天篮球场，鸽子就在篮球场旁边绿地里的一棵树上，走近就能够看见了。



Steinway, Harrison St

沿着 33 的位置向南走是一片住宅区，在住宅区的后面小巷中，鸽子正停在其中一栋房子的围墙上，比较显眼。



East Island City, Brandon Ave

鸽子躲在该处的火车站上，走到月台上后仔细在屋顶寻找。



East Island City, Bunker Hill Ave

要达到这个建筑只有一个办法：坐直升机降落到屋顶。不过你站在街上也是可以把手雷扔进位于四楼的窗户里，基本上扔进去就能炸到鸽子，当然这样就会引来更多的尖叫和警察。



Meadows Park, Hancock St

这里是一处废弃的马戏团表演场地，鸽子躲在表演场地大门里面，你必须要走进去才能发现。



Meadows Park, Hancock St

这只鸽子非常显眼，和表演场地同在一个公园里有个大喷水池，喷水池的前方有块竖着小牌的雕塑，鸽子就在小牌子上。



Francis International Airport, Hancock St

还记得那个搞定暴走族的任务么，在最后到达展开枪战的地点有个石台，瞬态加上去就能看到鸽子在石台的扶手上了。



Willis, Cleves Ave

位于一个建筑的大门处，大门有伸出来的雨棚，不过鸽子不再雨棚上，而是在大门的门楣上。



Meadow Hills, Ellery St

这个地方十分别扭，建议路线如下：从对面火车站月台上的凳子爬上火车站屋顶，然后从横跨街道的建筑屋顶走过去，就可以爬上鸽子躲藏的屋顶了。



Willis, Saratoga Ave

这只鸽子停在洗车场旁边那条高架铁路的一根支柱上，位置比较高，不是很容易找到，而且这里人很多，容易触发警报。



Francis International Airport

鸽子躲藏在机场候机楼屋顶的两个空调压缩机之间。先走上机场旁的高架铁路，再从高架铁路跳下到候机楼屋顶，走过去就能找到了。



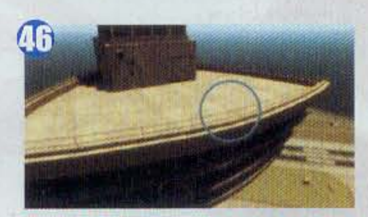
Francis International Airport

鸽子躲藏的地方很怪，你还是先走上高架铁路，然后面对机场候机楼，注意看左边有个圆形的镂空，鸽子就在里面。



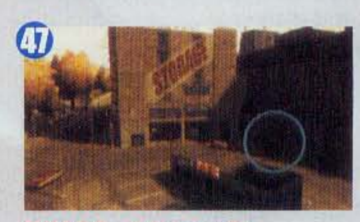
Francis International Airport

这只依然在机场周围，不过非常显眼，就在停车场出入口的收费处，鸽子停在一根桩子上。



Francis International Airport

鸽子就在机场中间指挥塔的楼顶，这个位置只有开直升飞机才能上去，而且万一飞不准就容易引发四星通缉。



BOABO, Chicory St

这只鸽子就在大马路边上，旁边有醒目的巨幅标语，还是比较容易找到的，鸽子就停在路边的一段石墙上。



Cerveza Heights, Chicory St

位于连锁快餐店的附近，绕到建筑后方从小巷进去后有个露天篮球场，鸽子就停在篮板上，还是很好发现的。



Meadows Park，Savannah Ave

这里要从车站到达高架铁路上，然后沿着铁轨向南走，在转弯处注意傍边的房子，鸽子在屋顶平台的一角。



Cerveza Heights，Huntington St

鸽子位于车站里，从入口处上去后在车站里面才能看到鸽子停留在进站口通道的顶上，这里人比较多，小心行事。



Algonquin Bridge

位于前往 Algonquin 区的大桥上，在由西向东的那条车道旁边的栏杆上，靠着第一个桥墩。



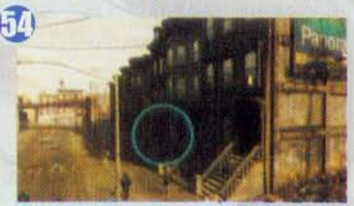
BOABO，Chicory St

这里的建筑物有一侧可以通过一个小门进入一个天井，鸽子就在天井里的简易楼梯的扶手上。



Schottler，Algonquin-Dukes Expressway

这只鸽子的位置比较猥琐，到达地图上标示地段后不要上桥，直接到桥洞里，鸽子在桥洞的一根钢梁的内侧。



Schottler，Cassidy St

位于马路边，不用到小巷子里乱翻了，到了以后注意路边房屋的门口，鸽子就在门口台阶的扶手上。



Beechwood City，Wenrohronon Ave

就在 54 的不远处，到达后会发现有一小块地方被木板围住了，在这块地方的左侧建筑的简易楼梯扶手上可以找到鸽子。



Beechwood City

位于高架公路旁的一小块工地中，旁边还有快餐店。鸽子被一堆施工物品围在中间，走近了就可以看到了。



Downtown，Montauk Ave

位置不是很显眼，在路边一个类似公交站台的地方，站在地面上不易发现，建议爬到旁边的垃圾箱上将其射杀。



South Slopes，Sundance St

位于桥洞边上一个小店的墙角，小店有比较明显的黄色店头，所以还是比较容易发现的，这里人多容易触发警报。



East Hook, Mohanet Ave

在 Broker NAVY Yard 的入口处，鸽子就躲在左边立柱的顶上。稍微走远一点，用狙击枪才能观察到它的位置。



East Hook, Mohanet Ave

在码头的里面，进入码头左手边的建筑，鸽子就在围绕着建筑的水管上的转角处，用狙击枪比较容易射击。



Outlook，Montauk Ave

位于 Broker 区的公园中，在公园里的凉亭处，走过去后就能看到鸽子站在凉亭的扶手上面。



South Slopes，Montauk Ave

从路边的小巷进去后，从一个带有石阶的门口利用垃圾箱爬到傍边的房顶上，再越过那个白色的房顶，就可以看到鸽子在前面的平台上。



Hove Beach，Tulsa St

从秀场的后门出去后上楼梯，逐个越过房顶，鸽子在秀场大门的招牌上，跳过去就可以搞定它了。



Firefly Projects，Ringo St

高架铁路下方有一处被破坏的墙壁，有路障放在那里，走过去就能看到鸽子在墙头上。



Hove Beach，Delaware Ave

海边上最靠近大桥的一个很小很小的码头，鸽子就停在其中一个木桩上，只要地方找对了，鸽子是非常显眼的。



Hove Beach，Onondaga Ave

到达后从路边的小巷进去，绕到建筑物后方的小庭院中，找到红色的门，鸽子就停在门的上方。



Firefly Projects，Broker-Dukes Expressway

在高架桥的大转弯处，鸽子就呆在路中间的隔离栏上，所处的位置还是非常明显的。



Firefly Island，Delaware Ave

位于西南角的海边，公园的入口处，鸽子在大门的最右侧门柱上，稍微离远一点会比较容易打到。



Firefly Island, Delaware Ave

在这个区废弃的游乐场内，那个巨大的叫做 Liberty Eye 的摩天轮下，有个地沟可以进入，鸽子就躲在图中红圈标注的地方。



Firefly Island, Delaware Ave

同样在这个游乐场内，就在过山车轨道的最高处有一只鸽子。你走到游乐场旁边的火车轨道上可以打中它，而在地面的话就要注意狙击枪仰角的限制。



Firefly Projects，Broker-Dukes Expressway

这一只鸽子位于高架桥旁边的一片住宅区里，小区的花园小路旁边都有栏杆，这只鸽子在一处转角处站在栏杆上。



Firefly Island

在整个岛屿的最南端，鸽子位于公园里那段木板路的下方，就贴着海边，接过去以后就可以轻松搞定。

73



Beachgate，Ketchum St

这只鸽子位于富人住宅区，进入小区后第二个路口左转，鸽子就在右边的一座别墅后门的扶手上。

1



Industrial，Guantanamo Ave

这个跳跃点比较容易找，而且落点也相对比较容易，从跳跃点到公路有足够长的助跑距离，不过需要注意的是到达跳跃点的时候得修正一下方向。

2



South Bohan，Rocket St

这个点位于一座修建了一半的大桥上，由于起跳点比较高，所以会飞比较远，这里建议用重一点的车辆，一面飞出指定范围。

3



Industrial，Nothern Expressway Bridge

这里比较复杂的问题就在于要先从第四跳跃点那里飞到这一小段桥上面，并且在有限的助跑距离内飞跃到指定地点，用加速较好的车子会比较容易。

4



Industrial，Northern Expressway Bridge

在飞第三跳跃点之前就已经在这里飞过一盘了，这里实际上没什么难点，但是如果想在中间那段桥面上停下来就很讲究速度的把握了，不要用高速起飞。

5



Steinway，Brandon,Ave

这一个也难度不高，只要达到一定的速度就可以轻松飞过去，建议可以想办法弄一辆警车来开警笛，这样别的车辆会给你空出很长的助跑距离。

6



Steinway，Morris St

这里一开始也有很长的直道可供加速，所以总体来说难度不大，如果觉得路上车太多影响提速的话，那就晚上或者直接用警车吧。

7



Steinway，Concord Ave

这里的跳跃点是一推建材，而且比较狭窄，所以汽车不容易对准进入，建议用 NGR900 摩托车，不过这里就要小心尽量不要被甩离车辆，否则会造成很大伤害。

8



Steinway，Concord Ave

这个跳跃点的加速距离很短，所以建议使用提速快的车辆，看准路上没有过往车辆的时候立刻开动，指定落地范围也比较宽松，难度并不是太高。

9



BOABO，Mohanet Ave

次跳跃点有很长的助跑距离，也不会别的车辆前来打搅，但是要小心的是，尽量不要飞得太远，不然掉到海里面就比较麻烦了。

10



East Island City，Hooper St

这里也没有太高的难度，不过需要注意的就是在进入起跳点的时候有一座路灯挡在前进路线上，一定要小心避让，不然会影响到起飞。

11



Cerveza Heights，Charleston Ave

这个点位于住宅楼的一个小巷中，不是很容易发现，但是如果看到了儿还是比较容易飞过去的，如果运气好，可以连 12 号飞车点一起通过。

12



Cerveza Heights，Huntington St

这里建议不用非要找到一个飞到这个飞车点的地方，直接在 11 的时候踩足油门，尽量调整方向，因为这几个跳跃点是在一条直线上的，如果速度够快飞的够远可以一口气飞过去。

13



Algonquin Bridge

这个跳跃点位于 Algonquin 与 Dukes 区的大桥上，如图所示，从红圈起跳，必须要落在绿圈的范围里，也就是大桥两股道中间的夹缝下才算跳跃成功。

14



Cerveza Heights．Carson St

这里建议用加速好，重量轻的车辆，因为虽然有很长的助跑距离，但是由于本身路面有高低起伏，所以到达起飞点的速度不稳定，用高速轻车会比较容易飞过去。

15



Willis, Lynch St

这个跳跃点比较有难度，从红圈位置起跳，必须要落在对面广告牌中间才算成功，所以这里必须用摩托车来完成特技动作。

16



Francis International Airport，Tudor St

这个地方最麻烦的就是在于起跳点的位置很不方便起跳，经常会被过往车辆横加阻截，而且这里靠近机场，车流量很大，多多练习对空挡的把握就可以准确起跳了。

17



Francis International Airport，Tudor St

这里又是个起跳点非常狭小的地方，仍然建议使用摩托车，这里树比较多，有时候会挡住视线，多加注意就可以了，并不是非常困难。



它看起来像是《战神》的翻版，不过野蛮人科南作为大名鼎鼎的动作英雄，其成名之早远胜于奎托斯这样的后起之秀。游戏的风格和科南的作风一样，粗犷、残暴、不修边幅，但那种难以言喻的魅力会令你爱不释手。

科南		THQ	动作
X360	CONAN		美版
	2007年10月23日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

文 白云此之上 美编 木仙

基本操作

LB：无用
LT：防御
START：打开菜单
BACK：打开技表
RB：动作键
RT：投掷
Y：重攻击
B：投技
A：跳跃
X：轻攻击
十字键／左摇杆：控制移动
右摇杆：控制翻滚

科南世界的基本知识

动作键

RB键在游戏中是使用率相当高的键位。游戏中很多特定物体前会有一个发光的圆圈，来到这个圆圈附近后按RB键，即可使出特定动作。在瓶瓶罐罐面前是畅饮红魂，在门面前就是开门，在机关面前是发动机关……种种用途实在是数不胜数。

值得注意的是，很多时候按了动作键的话，还要接下来完成QTE才算完成。相信现在不会有玩家不知道QTE是什么了吧？在《科南》中所有的QTE都有巨大无比的按键提示，难度都不算大。不过其中掺杂着一些动方向键的指令，和一般的游戏有些区别。



QTE

除了动作键引发的QTE外，与敌人战斗时还有两种QTE：主动QTE和被动QTE。主动QTE是指可以由玩家来引发的QTE，多发生于BOSS战中。把BOSS的HP打到一定程度之下，BOSS身上会出现巨大的按键提示（远了是问号），此时靠近BOSS输入相应的指令，即可发动QTE。很多BOSS必须用QTE才能打倒。

被动QTE则是由敌人来触发的。当敌人使出特定的招式时，就会出现按键提示。不过这种QTE有效的时间非常短，动作稍一慢就使不出来了，难度很高。后期有一种敌人会对你使用投技，按键失败的话后果非常严重，难度也相当高。

魂

在《科南》的世界里有三种魂存在，绿魂恢复玩家的HP，蓝魂恢复玩家的魔力，红魂则是用来学习技能的。取得魂的方法多种多样，大致归纳起来有以下几种：

打倒敌人：这是最基本的方式。注意很多招式在学满之后，会追加特殊效果：用这一招打倒敌人时会出现不同的魂。其中以投技居多。

瓶瓶罐罐：走到瓶瓶罐罐前面按RB键，即可抱起来一顿畅饮。有魂的瓶瓶罐罐，其位置是固定的，而且能从外观上看出来里面盛放的魂种类。多打几遍玩家就熟悉了，在攻略地图上也有注明。

破坏：击碎某些特定物体，也可以拿到一些魂。建议玩家养成破坏一切的好习惯，肯定会对游戏有很大帮助。

野蛮人的动作讲解

丰富多彩的招式是《科南》的最大魅力。全部招式并不是在初期即可使用的，科南必须用红魂去学会新招，而新招又必须在学会特定招式后才会出现在技表中让你购买。



此外，买下来的招虽然可以使用了，但玩家还要不断使用这些招式，从而获得经验值来让招式升级。需要升级的招式只有一级，每次使用时屏幕上会显示当前的学习进度，当达到MAX时就算升完了。升级后玩家可以获得一定的红魂作为奖励，此外升级后的招式往往会附加一些特殊效果。

接下来我会对各种招式的分类进行讲解，以帮助大家在实战中更好地使用。

投技 GRAPPLE

投技是游戏中最为实用的招式。投技的好处是显而易见的：防御不能、出招时完全无敌、威力大、变化多。以B键起手的投技，配合方向可以把人扔向不同的位置，从而完成死亡坠落和刺穿。之后追加各种按键，又能演变为不同的投技，就算对方侥幸不死，活下来也会处于昏迷状态。这些都足以说明投技的强大之处。

但是投技也有其局限性，那就是投技对部分敌人无效。无效的情况又可以分为两种，一种是根本就使不出投技的动作，如对BOSS时。另一种则是投技被拆，这种情况就比较要命了，因为被拆时敌人会给予一定伤害，在高难度下这可是致命的。因此玩家必须记住哪些敌人是不会中投技的。



不过投技还有别的变化。有的敌人在平时会拆投，但在昏迷状态下则会吃投技。由于投技的强大，这使得我们在与这种敌人对战时，先用致晕技再用投技会轻松很多。靠上这种敌人的话，游戏中会吃投技的敌人就相当多了。

投飞技（THROW）则是投技的一种变化，B键投技的起手式就是投飞技的一种，意指可以把敌人扔开，对于达成死亡坠落和刺穿是很有帮助的。不过因为有了B投这么简单的投飞技，其他的投飞技就没什么意义了。

缴械技 DISARM

缴械技其实可以算成投技的一个变种，顾名思义，缴械技能把敌人的武器变为我用。缴械技是单手剑的独门绝活，成功后即变为双手剑。缴械技的适用范围比投技还要窄不少，首先敌人必须也是单手剑，其次得是投技能命中的敌人，另外敌人还得有武器让你缴，对空手的人用也会失败。缴械技失败的话一样会被敌人拆投，同样损失体力，因此很不实用。老实说除了用来解除成就和开启新的招式，没有什么意义。



夺盾技是缴械技的一个变种，顾名思义是对有盾牌的敌人用的，对没盾牌的敌人来说自然是无效了。



当敌人处于倒地(PRONE)状态时,就可以发动追击技了。从后面的出招表可以看到,追击技的威力大得夸张,基本上都是一击必杀。那么玩家可能会想,追击技想必是相当实用的了。其实不然,因为只有小部分敌人会被打成倒地状态,至于BOSS级角色就根本不用想了。而且游戏中的敌人一旦倒地,多半会处于昏迷状态,此时可以用各种技巧秒杀。所以追击的实用性并不算高。



反击技 PARRY



反击技也是游戏的一大特色,也是非常实用的技巧。在敌人攻击到你的瞬间按防御键,就会出现慢动作特效,同时屏幕上会出现按键提示,照着输入的话即可发动反击技。反击时可能出现的指令有X、Y、B三种,究竟会出现哪一种是随机的,如果输错指令则算无效。

反击技的威力相当大,而且一般都附加分尸效果,华丽而又血腥。游戏对瞬间防御的要求很低,而且对于除BOSS外的大部分敌人都可以使用反击技,因此练好这招会相当省心。

空中攻击

科南并不擅长空中攻击,无论是对地还是对空,因此游戏中的浮空技很少。之所以要把空中技单独列出来,是因为游戏中有一个奇怪的设定,那就是当玩家站在有高低差的地上时,此时出招的话就会变为空中攻击。老实说这是一个很讨厌的设定,除了空中攻击不强之外,在空中时既不能防御也不能翻滚,这是非常致命的。因此为了安全起见,尽量站在平地上作战,也不要踩到什么东西上。



游戏中的翻滚是相当实用的,翻滚时完全无敌,而且可以在大部分地面招术中使用。《科南》中敌我双方的攻击都比较慢,惟有这个翻滚却是相当快捷,见势不妙就可以用翻滚躲开,熟练掌握之后会简单很多。

而且翻滚还有一个妙用,那就是翻滚不会中断出招。例如玩家使用XXXX,当你出到XXX时用翻滚,等翻滚结束后再按X键,就会直接使出XXXX的最后一下!这个设定实在是太赞了,因为不少招式的最后一击才是最为强劲的,但与强敌对战时很少会有出完的机会。利用这个设定之后玩家完全可以先把起手式出完,再以翻滚接近BOSS使出最后一击。或是对着BOSS出招,看到其反击时就滚开,之后再继续之前的出招。

不过也不是所有的招式都可以用翻滚来取消的,例如有跳跃动作的招式和投技等等,这就需要玩家在游戏中去掌握了。



隐藏要素

打过不同难度之后,在CHEAT选项中会开启各种作弊选项。本作开启作弊不影响成就获得,请多加利用。

全部技巧(Master All Moves)	NORMAL 难度通关
无限死亡之歌(Song of Death)	NORMAL 难度通关
魔力无限(Armour Power)	HARD 难度通关
无敌(nvulnerability)	KING 难度通关

成就一览

成就名	点数	获得方式
Defeat Cleaver's Army	10	流程中自动获得
Demon Slayer	20	流程中自动获得
Dragon Slayer	10	流程中自动获得
Sink the Squid	30	流程中自动取得
Snake Charmer	20	流程中自动取得
The Legendary Set	10	流程中自动取得
Who's your Daddy?	30	流程中自动取得
Rest In Peace	40	NORMAL 难度通关
Mighty Conan	30	HARD 难度通关
Master Conan	50	KING 难度通关
Triumvirate Seeker	10	解除5个封印
Adrenaline Rush	20	解除所有的红色封印
Armored Up	20	解除所有的蓝色封印
Bill of Health	20	解除所有的绿色封印
Triumvirates United	20	解除全部封印
Treasure Seeker	10	找到5个宝箱
Treasure Hunter	20	找到50个宝箱
Filthy Rich	30	找到所有的宝箱
Noble Conan	10	救出一位美女
My Hero	20	救出所有的美女
Losing His Mind	20	只用盾干掉一个敌队长
Bring out the Gimp	15	在与大乌贼的BOSS中干掉至少25个敌人
High and Mighty	10	一关拿到2万分以上
The Bloody Crown	40	总分超过10万
Chained Attacker	10	连击数超过100
Chain of Fools	20	连击数超过325
Slice 'n Dice	10	累计分尸100块
Chop Shop	20	累计分尸500块
Meat Market	30	累计分尸1000块
Hands-On	10	用投技干掉5个敌人
Man Handle	15	用投技干掉50个敌人
Death Grip	20	用投技干掉250个敌人
Fatal Touch	30	用投技干掉500个敌人
Free Fall	10	让一个敌人死亡坠落
Death Rain	30	送100个敌人死亡坠落
Now You See It, Now You Don't	10	缴一个敌人的械
Master Looter	30	缴100个敌人的械
Shish Kabob	10	刺穿一个敌人
Enemy Appetizers	30	刺穿100个敌人
Master Swordsman	10	学会单手剑的全部招式
Master Dual Wielder	10	学会双手剑的全部招式
Master Two Handed Swordsman	10	学会大剑的全部招式
Parry Assassin	15	用反击干掉100个敌人
Parry King	20	用反击干掉200个敌人
Parry Farm	10	使出过全部武器的全部反击技
Rock of Ages	30	用重物砸死100个敌人
Mob Massacre	15	同时干掉至少5个敌人
Strength of 10 men	40	同时干掉至少10个敌人
Untouchable	40	不受伤打过任意一关

封印、宝箱和美女

这是成就的重头,只要参照后面的攻略,轻松达成不在话下。游戏中每过一关,也会给出当前获得的隐藏要素(SECRET)数量,这个数量是包括封印、宝箱和美女的。但由于BUG的关系,会有两个宝箱不计入统计,因此玩家到最后实际应该获得100个隐藏要素,但游戏中只会显示98个。这两个未计入统计的宝箱分别在第4关和最后一关。



招式类

以学会和使用各种招式来完成的成就是另一头。由于招式类的成就需要在一次游戏中完成，因此要学会取舍。基本上一次游戏很难同时学会三种武器的全部招式，不要过于贪心，做好多周目游戏的准备。另外注意，开启学会全部招式的秘技是不能拿到成就的。

反击相关的成就有一定难度，这主要是因为反击后出现按键是随机的，个人感觉 Y 最多，因此到后期很有可能会出现 Y 早早就学完，但 X 和 B 死活学不满的情况。这时建议按键不对的话就不要反击，留到下一次。引诱敌人出招的好方法是砍他一刀，这样他们多半会迫不及待地还上一刀。



各种杀法

共有 5 种杀法关系到成就，他们分别是：死亡坠落、刺穿、分尸、砸死、投技。其中投技无疑是最简单的，虽然要求数字大，但我们完全可以在与大乌贼的战斗中利用无限复活的敌人轻松达成。

砸死是比较麻烦的成就，玩家需要用石头、木桶等重物来砸死敌人，难点在于这些物品有数量限制，而且未必能一下砸死敌人。不过以个人的经验来，这个成就是可以多周目游戏累计完成的，因此可以放到最后来拿。

死亡坠落指的是把一个敌人扔到悬崖里摔死，利用 B 加方向就可以轻松达成这一目标。刺穿则指的是把敌人捅一个透心凉，有几招是专门用来刺穿的，不过最简单的方法还是把敌人往尖刺上扔。在第三关的 BOSS 战中有很好的机会。

分尸则指的是把敌人大卸八块，分出 1000 块就算完成。正常情况下用双刀的反击技能分出最多的块数。如果开启了无限死亡之歌的话，利用简单的投技就可以把敌人摔成肉泥……

最后补充一点，分尸、刺穿的效果，必须在开启了游戏的暴力选项后才会出现。



其他成就

★连击数要想达到最高的 325，是颇有难度的。起码的一条是开着无敌，这样受创不会令连击数减少。最佳地点是最后一关，最后一关有很多泥沼，里面有无数沥青战士，利用双刀的旋转攻击可以轻易达成高连击数。

★过关无伤有难度，不过如果开启了无敌，就变成送分题了。

★同时秒杀 10 个敌人的成就比较麻烦，推荐完成地点是 KING 难度最终 BOSS 战最后一次扳动机关的时候，这时会有超过十个的沥青战士向你进攻。如果看准机会用虚无魔法即可完成这个成就。当然运气成分比较重要，稍有不慎，别说解开成就，2 秒钟内你就会被沥青战士们秒杀。

全武器出招表

注：“所需红魂”指的是学会这个招式需要的红魂数量，“必须招式”指的是必须学会此招才能学会当前技巧，“杀敌奖励”指的是将该招升级后杀死敌人获得的奖励。

共通动作

技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
BODY THROW	B	无	投技	投技	无	无	5	0	5
BODY SLAM	B・B	150	投技	投技	无	无	10	0	15
PILEDRIVER	B・X	400	投技	投技	BODY SLAM	2 绿魂	35	0	40
BACKBREAKER	B・Y	800	投技	投技	PILEDRIVER	5 绿魂	60	0	65
CAMEL PUNCH	B	无	轻攻击	无	无	无	5	0	5
DEATH STOMP	敌倒地时 X・X	无	追击	无	无	无	10	0	20
DEATH STOMP FINISHER	敌倒地时 X・X・X	无	追击	无	无	无	10	0	30
LAST BREATH	敌倒地时 Y	无	追击	无	无	无	必杀	0	必杀

4 种投技都是游戏中非常实用的招式，尤其是满级后的 B・Y 会出现大量绿魂，但如果一味用投技，但后来会因为重复而不再出绿魂。请记熟投技的适用敌人，有机会就毫不客气地用吧！

CAMEL PUNCH 必须在离敌人有一定距离的时候按 B 才能使出来，不然近身会自动变投技，就算对投技无效的敌人也是如此。这一招的实用性也相当差。



单手剑

基本技

技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
FAST STRIKE	X	无	轻攻击	无	无	无	3	0	3
DOUBLE STRIKE	X・X	无	轻攻击	无	无	无	3	0	6
TRIPLE STRIKE	X・X・X	无	轻攻击	无	无	无	4	0	10
FAST STRIKE FINISHER	X・X・X・X	50	轻攻击	破盾	无	无	11	0	21
HEAVY STRIKE	Y	无	重攻击	破盾	无	无	8	8	8
HEAVY RUNNING STRIKE	跑动中 Y	无	重攻击	破盾	无	无	8	8	8
DOUBLE HEAVY STRIKE	Y・Y	无	重攻击	破盾	无	无	8	8	16
HEAVY STRIKE FINISHER	Y・Y・Y	250	击倒技	破盾	无	无	12	12	28
LAST BREATH	敌倒地时 Y	无	追击	无	无	无	必杀	0	必杀

特殊技

技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
ELBOW STUN	X・Y	200	致晕技	破盾	FAST STRIKE FINISHER	无	5	0	8
WARRIOR SUPLEX	X・Y・Y	600	投技	投技	MONKEY SLAM	无	41	0	47
THIEF OF BEL	X・Y・B	600	缴械技	无	CIMMERIAN CHARGE	无	0	0	8
BEL'S WRATH	X・Y・B・X	500	轻攻击	无	THIEF OF BEL	5 绿魂 1 蓝魂	15	0	23
BEL'S REVENGE	X・Y・B・X・X	500	轻攻击	无	BEL'S WRATH	5 绿魂	18	0	41
BEL'S GAMBIT	Y・Y・X	800	缴械技	投技	THIEF OF BEL	5 绿魂	20	0	36
CIMMERIAN CHARGE	X・X・Y	250	重攻击	破盾	FAST STRIKE FINISHER	2 绿魂	10	20	16
HYBORIAN HEAD SMASH	Y・X	500	致晕技	投技	ELBOW STUN	无	17	0	25
MONKEY SLAM	X・X・X・Y	700	投技	投技	HYBORIAN HEAD SMASH	5 绿魂	25	0	41
USURPER THROW	X・X・X・Y・B	800	投飞技	投技	MONKEY SLAM	5 绿魂	34	0	75
SPINNING THROW	X・X・X・Y・Y 蓄力	1200	投飞技	投技	USURPER THROW	5 绿魂	8	5	49
SHIELD STRIP	Y・X・B	600	夺盾技	投技	ELBOW STUN	无	0	0	25

盾技

技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
SHIELD SLAYER	X・X・Y	500	残虐技	破盾	HYBORIAN HEAD SMASH	无	37	0	62
HEAD POP	Y・X・X	700	重攻击	无	SHIELD SLAYER	无	20	40	26
SHIELD SHAKER	B	无	重攻击	破盾	无	无	15	25	15

火把技

技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
IMMOLATIONS	X・X・X・X	无	点火技	无	无	无	5	0	15

空中攻击

技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
AIR STRIKE	空中 X	无	空中技	无	无	无	3	0	3
DOUBLE AIR STRIKE	空中 X・X	无	空中技	无	无	无	6	0	9
HEAVY AIR ATTACK	空中 Y	无	对地技	无	无	无	6	0	6

反击技									
技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
CROM'S CURSE	瞬间防御后 B	无	投技	投技	无	无	150	0	150
SKULL CRUSHER	瞬间防御后 X	无	投技	无	无	无	150	0	150
CLEAVE IN TWAIN	瞬间防御后 Y	无	投技	投技	无	无	150	0	150

单手剑的变化是最多的，除了最基本的单手剑，还有拿盾和火炬的变化。单手剑招式的特殊效果也是最多的，从投技到致晕技，破盾技，缴械技……应有尽有。各种特殊技针对的敌人都有规定，玩家必须了解于心。总的来说推荐单手剑＋盾的组合，这样除了不能用缴械技之外，其他招式基本上没有影响，而且盾的防御效果远胜空手。

神技 HYBORIAN HEAD SMASH（Y・X）是单手剑最厉害的一招，此技为投技，防御不能，出招快，有效范围超大。玩家只要空挥一下 Y，再按 X，就能把自己身边的敌人吸过来打晕。而且此技对几乎所有的人型敌人均有效，打昏之后再接投技等各种实用招式，令游戏进程轻松无比。



双手剑

基本技									
技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
FAST STRIKE	X	无	轻攻击	无	无	无	2	0	2
DOUBLE STRIKE	X・X	无	轻攻击	无	无	无	2	0	4
TRIPLE STRIKE	X・X・X	无	轻攻击	无	无	无	3	0	7
QUAD STRIKE	X・X・X・X	无	轻攻击	无	无	无	3	0	10
FAST STRIKE FINISHER	X・X・X・X・X	50	浮空技	破盾	无	无	10	10	20
HEAVY STRIKE	Y	无	重攻击	破盾	无	无	6	6	6
DOUBLE HEAVY STRIKE	Y・Y	无	重攻击	破盾	无	无	6	6	12
TRIPLE HEAVY STRIKE	Y・Y・Y	无	重攻击	破盾	无	无	6	6	18
HEAVY STRIKE FINISHER	Y・Y・Y・Y	250	重攻击	破盾	无	无	13	13	31

特殊技									
技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
THE BARBARIAN	X・Y	250	浮空技	无	FAST STRIKE FINISHER	无	5	0	7
WHIRLWIND	X・X・Y	400	重攻击	无	SAVAGE SPIN	无	10	0	14
SAVAGE SPIN	X・X・X 蓄力	500	范围技	无	THE BARBARIAN	无	2	0	6
BLACK RIVER RAGE	X・X・Y・Y	800	浮空技	无	WHIRLWIND	无	6	30	20
THE MERCENARY	X・X・X・Y	800	残虐技	破盾	WHIRLWIND	无	15	32	18
CIMMERIAN CYCLONE	X・X・X・X 蓄力	1200	范围技	无	BLACK RIVER RAGE	无	1	0	8
WHEEL OF DEATH	X・X・X・X・Y	1700	残虐技	无	CIMMERIAN CYCLONE	无	7	0	17
SORCERER'S SHOCK	Y・Y・Y 蓄力	1600	震地波	震地波	CIMMERIAN CYCLONE	10 蓝魂	1	15	13
FURY KICK	Y・X	500	击倒技	无	SAVAGE SPIN	5 绿魂	12	0	14

空中攻击									
技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
AIR STRIKE	空中 X	无	空中技	无	无	无	3	0	3
DOUBLE AIR STRIKE	空中 X・X	无	空中技	无	无	无	6	0	9
HEAVY AIR ATTACK	空中 Y	无	对地技	无	无	无	3	0	3

反击技									
技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
GWAHLUR'S LEAP	瞬间防御后 B	无	投技	无	无	无	150	0	150
BLADE FURY	瞬间防御后 X	无	投技	无	无	无	150	0	150
HEAD STOMP	瞬间防御后 Y	无	投技	无	无	无	150	0	150

双手剑的优势在于连击数多，很容易发动死亡之歌。不过由于本作的死亡之歌状态本来就不强，所以双手剑的这个优势并不明显。双手剑的缺点在于致晕技比较少，也缺乏投技和缴械技之类的变化，而威力又没有提升多少。不过双手剑也有自己的特色，一是范围技，二是残虐技，对付普通敌人决不含糊。没有致晕技的话，可以用 SORCERER'S SHOCK（Y・Y・Y 蓄力）来弥补。

大剑

基本技									
技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
FAST STRIKE	X	无	轻攻击	无	无	无	6	0	6
DOUBLE STRIKE	X・X	无	轻攻击	无	无	无	6	0	12
FAST STRIKE FINISHER	X・X・X	250	重攻击	破盾	无	无	12	12	24
HEAVY STRIKE	Y	无	重攻击	破盾	无	无	9	9	9
DOUBLE HEAVY STRIKE	Y・Y	无	重攻击	破盾	无	无	9	9	18
TRIPLE HEAVY STRIKE	Y・Y・Y	无	重攻击	破盾	无	无	9	9	27
HEAVY STRIKE FINISHER	Y・Y・Y・Y	500	重攻击	破盾	无	无	18	18	45

特殊技									
技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
UPPERCUT	X・Y	300	击倒技	破盾	FAST STRIKE FINISHER	5 绿魂	12	12	18
OUTLAW'S HILT	X・X・B	600	致晕技	破盾	GEMCUTTER	5 绿魂	10	10	22
THE BLOODY CROWN	X・X・B・Y	1000	重攻击	破盾	OUTLAW'S HILT	无	47	47	69
GEMCUTTER	Y・X	600	致晕技	无	UPPERCUT	2 绿魂	9	0	18
KING'S EXECUTION	Y・X・Y	1000	重攻击	破盾	OUTLAW'S HILT	无	48	48	66
STYGIAN SKEWER	X・X・Y	1100	投飞技	破盾	KING'S EXECUTION	5 绿魂	38	38	50
STYGIAN SKEWER FLING	X・X・Y・Y 蓄力	1200	投飞技	投技	STYGIAN SKEWER	5 绿魂	8	0	8
MITRA'S HAND	Y・Y・Y・X	1400	震地波	破盾	STYGIAN SKEWER	10 蓝魂	21	0	39
CAPTAIN'S RUSH	X 蓄力	1500	范围技	无	MITRA'S HAND	5 绿魂	12	0	12
GIANT'S CRUSH	Y 蓄力	1600	震地波	破盾	CAPTAIN'S RUSH	5 绿魂	23	23	23
SLAYER'S BLADESAW	X・X・X・Y	1500	飞行道具	破盾	MITRA'S HAND	10 绿魂，2 蓝魂	30	30	36

空中攻击									
技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
AIR STRIKE	空中 X	无	空中技	无	无	无	4	0	4
HEAVY AIR ATTACK	空中 Y	无	对地技	无	无	无	8	0	8

反击技									
技名	指令	所需红魂	类型	效果	必须招式	杀敌奖励	基础伤害	盾防伤害	总伤害
CROM'S CURSE	瞬间防御后 B	无	投技	无	无	无	150	0	150
STEPS OF HELL	瞬间防御后 X	无	投技	无	无	无	150	0	150
DEMON'S DESCENT	瞬间防御后 Y	无	投技	无	无	无	150	0	150

大剑其实只是一个泛指，对于需要双手拿的长兵器如大剑、战斧、长矛，我们都称其为大剑。这些武器虽然样子不同，但是招式一样，威力也一样，所以没有区别。希望玩家在使用攻略时注意一下。

大剑的威力远远凌驾于其他两种兵器，而本作的 BOSS 没有动作敏捷的，因此大剑称得上是对 BOSS 的最终兵器。反倒是游戏后期有几种动作极快的杂兵，这使得大剑在与其战斗时反而比较吃亏。不过大剑的变化并不少，加上威力大，看准机会一两刀就能要敌人的命。

CAPTAIN'S RUSH（X 蓄力）是相当实用的招式，快捷、距离远、收招快，用来蹭 BOSS 的血非常好，就是威力小了点；KING'S EXECUTION（Y・X・Y）是非常好用的招式，第二击致晕，第三击破防，威力极大；THE BLOODY CROWN（X・X・B・Y）出招比 KING'S EXECUTION（Y・X・Y）更快，威力更大，不过因为共有 4 击，因此在 BOSS 战时不算安全。



流程攻略

PRISON TOMB



游戏的最初关卡，不用说难度自然是很低。此时无法看出招表，不过实际上玩家拥有全部招式，当然对初学者来说这没什么意义。这里遍地都是悬浮在半空中的怨灵战士（SPIRIT WARRIOR），对付它们有很多方法，笔者喜欢用大剑 X 键连按，MEDIUM 难度下两刀就能干掉一只。换双手剑则更加保险，看到它们冲过来再按 X 键也来得及。还有更好的方法，有兴趣的人不妨参阅最后两章的攻略。

因为拥有全部招式，所以不存在练招式的问题，往前走就可以了。站在门前按动作键 RB，即可进入 QTE 模式，按着屏幕上的指令输入即可，目前只要连按 B 键即可开门。打开第二道门之后，有一条狭窄的通道，此时旁边的石像会倒下来，只要抓紧通过即可。接下来会到一个广场，这里的怨灵战士众多，不要冲得太前，不然会把石像守卫（GUARDIAN）引出来。广场的左右两边各有一个隐藏的宝箱，不要错过。

石像守卫的攻击方式很少，但威力大，挨打无硬直。一般来说用大剑算准提前量一下一下地磨是最简单方案，注意招式不要用老，发现对方要出招按右摇杆往反方向滚开即可，只要不是跳起来的招式都可以用滚来取消。还有一种最简单的方法，就是用单手剑＋盾的组合，石像守卫几乎所有的攻击都可以用盾轻松防住，只有其蓄力后下劈的招式是防不住的。抓其攻击后的空隙，一阵猛砍就能轻松过关。

击败最后两个复活的石像守卫，本关就结束了。

CHANCE MEETING

剧情之后，科南出现在海边。此时的科南武功尽失，一切都要从头开始。修炼武功是本作的精华所在，简单地说，首先玩家要花红魂来学会招式，学会之后还要多用才能发挥其全部精髓。学满的招式，往往会增加特殊效果，而且还可以获得红魂作为奖励。只有写着 NONE 的招式才无需使用，不过这样的招式也就没有附加效果了。注意必须砍中敌人才算是使用了，空挥是不算数的，成功的时候屏幕左边会显示当前的学习进度百分率。招式的学习和使用情况，请按 BACK 键来查询。注意待学习的招式并不是一出来就能任意学的，很多招都要在学会特定的招式后才能获得购买的资格。

学满单手剑、双手剑、大剑的招式，各会获得一个成就。由于游戏没有二周目的设定，因此必须在一次游戏中学会才能获得成就。依笔者的经验来看，一周目要学全三种兵器非常困难，学两种比较保险。一周目游戏推荐主攻单手剑和大剑。注意学习招式也有技巧，由于后期的敌人很强，因此大剑的大部分招式以及很多投技、反击技都应该提前学会，这样才有可能学满招式。

这里路上的敌人是最弱的海盗，正好练习单手剑的招式。路上有一些宝箱，请按图索骥，遇到拦路的藤蔓可以砍掉。其中某处的藤蔓砍掉后还可以救出游戏中的第一个美女。



本关的难度很低，打法多种多样。路上有很多巨石、木桶可以举起来砸人，这是完成成就 ROCK OF AGES 的必要条件，不过头次游戏的玩家就不用在意了。在一处兵营里会遇到海盗队长（CORSAIR CAPTAIN），这家伙看似厉害，其实只专心防御，就可以待其出招结束后还以颜色，很快就能搞定。不过这家伙不算小体型敌人，投技对其无效，这种家伙以后还会遇到很多，不要忘了。打死队长捡到了一柄大剑，不过此时还是不用为妙。继续前进有弓箭手，被射中的话得按 RB 键拔箭，不然 HP 会不断减少，中几只箭就要拔几次。遇到女弓箭手阿坎娜之后会有存档点，按 RB 键就能保存。



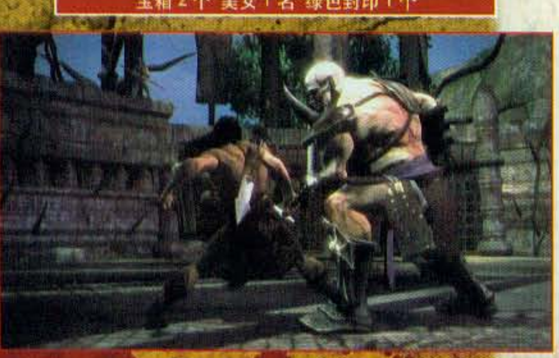
进入码头区域后，需要拯救 3 个被关在笼子里的水手。这里有一个比较隐蔽的宝箱，不要漏了。码头上的敌人很多，这里可以利用投技很容易把敌人扔下去，或是扔到尖利的木桩上，从而达成 DEATH FALL 和 IMPALE 的条件。老规矩，初次游戏就不用考虑这些了，为成就的玩家以后再来试吧！

在本关的最后，会在一个小平台上同时面对 3 个海盗队长。这回这 3 个家伙比较难缠，他们不但会使用可以防御的快速挥剑，还会使用破防的直刺（有盾牌的话仍可防御），并使用炸弹。建议是跳到小平台下方，这里地形比较宽广，有东西可以砸他们，还有回复 HP 的罐子。在 KING 难度下这里还是有点麻烦的。



本关开始后，马上就能看到地上的绿色标记。走近绿色标记按 RB 键，就可以点亮绿色标记，之后快速找到另外两个绿色标记按 RB 键点亮，就可以令 HP 最大值上升。今后看到这样的标记千万不要错过，绿色标记必定是三个一起出现的，日后会有位置离得很远的，不过时间上都还是比较宽裕的。

本关的隐藏要素
宝箱 2 个 美女 1 名 绿色封印 1 个



来到一处山崖后，对着明显的坑道可以跳上去。上去后会看到阿坎娜的船正在和海盗船交战，科南要利用这里的弩炮干掉海盗船才行。走近弩炮按 RB 键，之后转动右摇杆可以上弹，上满后按 RT 键就能发射。只要分别射中海盗船的船头、船身、船尾就可以干掉它。不过弩炮附近有大量敌人，建议用投技快速清空。海盗船消灭之后，阿坎娜会帮科南打开前进之路。

继续前进会经过一个宝箱，之后又要帮助阿坎娜消灭海盗船。这里的敌人就更多了，而且有海盗队长，速战速决吧。前面的道路上，右边靠海边的小路上有一个宝箱和一个美女。记忆点旁边的大树可以推倒，之后继续前进。在敌人的营地，会遇到一个海盗队长，旁边的兵器架上有盾牌。如果只用盾牌将其干掉（按 B 键）可以解开秘密成就一个。注意如果距离太近按 B 的话会变投技，而投技对其无效，反而会损失体力，因此一定要在远距离按 B 键，总之得多试几次。海盗队长受创后必定反击，打得好的话会进入攻击一闪避一攻击的良性循环，轻松解开成就。如果没有信心，也可以在后面的关卡再进行尝试。

再次推倒一颗大树，利用弩炮摧毁两个箭楼，来到大门前有开门的 QTE。这个 QTE 要求玩家先连按 B 键，按推一次左摇杆的上方向，然后继续连按 B 键，比较有趣。今后这样的 QTE 还有很多，请严格按照屏幕上的提示来按。继续前进，在记忆点记忆后，前方是 BOSS 战。本关的 BOSS 是屠夫（BONE CLEAVER），他首先会指挥大批敌人进攻，这些敌人都是最弱的杂兵，可以趁机练招。另外这里的场地中有很多尖刺，可以趁机用投技为完成刺死 100 个敌人的成就作准备。

屠夫见势不妙，亲自出马。这个家伙攻击力大，但动作非常慢，用海盗队长留下来的大剑可以慢慢折磨。他出场后先会站着不动指挥弓箭手射箭，此时可以静观其变，屠夫会被自己人的弓箭射掉不少血，高难度下可以利用一下。把屠夫的 HP 打光后会出现 QTE 指示。如果不去触发的话，屠夫会自动回血。

SAND VAULT

战胜屠夫后，科南拥有了发动死亡之歌的能力。当玩家打出高连击时，HP 槽下方的死亡之歌槽就会不断增长，增长到一定程度后就会自动发动死亡之歌。死亡之歌状态下科南的所有攻击都会加强，并且附加更为血腥的效果，不过实用价值其实并不高。

一上来会碰到一头狮子，它的动作之敏捷不是普通敌人能比的，出招不可过多，要注意防御。QTE 后进入沙城内，有一大群冥河士兵(STYGIAN CONSCRIPT)冲上来。这种敌人的攻击方式和前几关的海盗不一样，想练习反击的玩家得花时间适应，不过总的来说不难。把这些敌人杀光后可以找到第 2 个绿色封印，楼上还有宝箱，不过有狮子守住。

继续前进会有持长兵器的敌人，这种敌人不会吃投技，但如果能把他打晕，就可以使用投技了。拉动两边的机关，会出现地下通道，里面有记忆点。记忆点外面有巨大狮子雕像，此时先从右边走。注意路上有一个宝箱，要打碎门才能看见。转一圈后回到有巨大狮子雕像的房间的上面，走到狮头下面发动 QTE，可以令沙灌满右边的容器，这样左边的路可以通行了。

左边的路上要经过有落沙的危险区域，这里需要抓住墙上突出的台阶前进，要算准时间差前进，如果失误就 GAME OVER 了。这里有两个隐藏在门后的宝箱，不过非常明显，肯定不会漏掉。一路前进至一个地上有三个圆盘的房间，只要站在圆盘上不动就可以踩下去，三个踩完后会有平台升起来。利用平台拉动机关，就会出现通道，之后依然是算准时间差前进。很快就会再次回到有巨大狮子雕像的房间，令沙灌满左边的容器后，中间会出现前进的道路，前方就是 BOSS 战。

本关的隐藏要素
宝箱 5 个　绿色封印 1 个

本关的 BOSS 是一条巨大的沙龙(SAND DRAGON)，和它的战斗分很多阶段。第一阶段很简单，只要防住它的咬用大剑类兵器还击就行了。把它的血打空后靠近会有 QTE，之后来到房顶上。一路往左边走，会进入第二阶段的对决。这一阶段它会用连咬，因此不能光靠防御。最后是躲远一点，待其撕咬完毕后再过去补两刀，若要保险起见的话，可以专等其抬头放出大范围地面攻击时跳过去砍。沙龙还有一招是伸舌头，此时按 B 键可以发动 QTE 予以打进。将第二阶段的 HP 削光后，同样会出现 QTE。之后科南会来到室内。

室内有一些杂兵，还有恢复 HP 的罐子。沙龙会在后面穷追不舍。走到左边的尽头，可以跳到房顶上。这里是一片脚手架，沙龙在后边不断破坏，因此必须快速移动。来到一个高台上，进入第三阶段的战斗。这个阶段沙龙以撕咬为主，同样是采用游击战术即可。当沙龙潜下去时会用尾巴发射箭，躲到障碍物后面即可平安，但障碍物会被破坏掉，之后就只能靠翻滚来躲避射箭了。

这一阶段结束后科南又要开始逃命了。在逃命的路上会看到一个宝箱，不要错过(攻略地图上未标明)。来到高台之上，最后的决战开始了。一上高台，就要赶快敲开右边的脚手架，后面是加血的罐子。沙龙这次会使用范围很大的舌头攻击，防御舌头虽然不会损失 HP，但随后的硬直非常大。玩家首先要看准时机把右边的石柱推下去，之后设法把沙龙的 HP 打空，之样沙龙会暂时躲起来。利用这段时间迅速来到左边转动吊索。玩家需要把沙龙打下去两次，才能赢得时间。幸好大剑类武器对沙龙的杀伤力很强，不费事。

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

TRIBAL WARRIOR

从本关开始科南可以使用魔法了。用十字键选择魔法种类，LB键发动所选的魔法。目前只有一种石化(STONE PRISON)，但这也是游戏中最实用的魔法，对着一出来的狮子来上一发吧！

本关的一大要点是要擅用火把，火把能烧掉特定的物体，比如一出来山崖上的灌木，不烧掉的话就无法跳上去。后面还有很多稻草屋可以烧掉。此外本关的神像头相当好用，可以反复使用，要想拿ROCK OF AGES成就的话就得充分活用这一点。

进入前方的村庄，这里有很多房子可以纵火，这里的好东西也不少，共有5个宝箱、1名美女，还有红色封印。红色封印和绿色封印是一个原理，只不过红色封印提升的是死亡之歌槽的上限。好好让敌人领略一下野蛮人科南的风采吧！

继续前进会有山上山下两条路，其实没有区别。不过山下有一处可以跳上去，上面有一个宝箱，必须用火把烧掉灌木后才能跳上去。接下来在干掉大批敌人后要利用山壁前进，注意有些山壁需要连按键才能跳过，在跳山之前这里还有一个宝箱和一名美女。

在救美女的剧情之后，前方左边立马有一名美女，赶快把她救出吧！这片区域有三个塔，科南首先要来到中央区域踩下三个圆盘中的一个，之后会升起对应的塔。每个塔上都有两处机关需要拉起来，从而让风能够顺利通过。拉完三个塔的机关就会出现新的路，之后便可过关。不过敌人会不断骚扰你，另外这片区域还有一个宝箱。

本关的隐藏要素
宝箱 8 个 美女 3 名 红色封印 1 个

Elephant Graveyard

为了营救阿坎娜，科南追到了象神的神殿。一出来就能看到绿色封印，因为太过显眼，地图上没有特意标明。本关有很多大猩猩似的敌人，对付它还是用大剑比较好。如果有两只同时出现，不妨将其引至一起后放石化魔法，这样会相当省事。

走上两步就看到被绑的阿坎娜，先不要靠近她，因为近了会有两只大猩猩，应该把敌人引一批过来消灭。大猩猩出来后会攻击阿坎娜，不要吝惜石化魔法。杀光敌人之后发生剧情，阿坎娜被大猩猩抓走，此时先别慌追，这里还有一个宝箱。

跳下洞里，马上就遇到大猩猩。洞里闪光的骷髅打碎后有回复HP的魂，不要忘了。继续前进会看到上方有记忆点，记忆点附近的洞里有一个美女。前面一堵需要拉垮的墙旁边还有一个美女，比较显眼，应该不会错过。

继续前进，在一片沥青地后面有

一个山洞，里面躲着一只猩猩。在猩猩的背后有一个宝箱，往前走几步还有一个美女。注意沥青地会令科南受伤，不要站在里面。这时玩家会看到一个蓝色封印，蓝色封印的解除原理和红色绿色的封印一样，也是限定时间内发动 3 次就能解除，只是作用为增加魔法槽上限。要想解除蓝色封印，得从某处洞穴的山壁爬到上面去，之后撞下大石，这样才能看到余下的蓝色封印位置。

在其中一个蓝色封印附近拉起铁链，通往 BOSS 战的铁门就会打开。在干掉守门的大批敌人后进门，看到了阿坎娜，不过这时象神也会出现。象神的攻击方式比较单调，不过威力非常大，KING 难度下几乎是一击必杀，一定要学会躲避它的攻击。当其露出破绽后，用大剑的 XXBY 可以重创它。

将其一条血放光后，靠近左右边的山崖，它会使用头撞。躲过之后会有 QTE，抓着象神跳到山崖上，砍翻铁链就能造成致命伤害。就这样如法炮制把左右边的铁链都砍光后，战斗暂时结束。来到对岸之后，象神展开最后的疯狂反扑。这回它使用的落石攻击比较麻烦，老实说遇到这招有点运气成分，运气好的话可以疯狂乱剁，运气不好就会被砸中。它口中会往正前方吐雾，威力巨大，因此不可一直停在其正前方。放光一条血之后，靠近其獠牙会有 QTE。把两根獠牙都砍掉后，战斗就差不多结束了。

本关的隐藏要素
宝箱 2 个 美女 3 名 绿色封印 1 个 蓝色封印 1 个



Midnight Raid

现在科南能够使用火焰魔法(RAIN OF FIRE)了，不过其实用性还不如石化魔法，玩家按十字键的←为石化，↑为火焰。

开始后不久能看到红色封印和宝箱 1 个。前方是敌人的兵营，帐篷可以烧掉，尽情纵火吧！这片区域有很多尖刺，可以用来刺穿敌人，还能找到 3 个宝箱。之后只有一条路可走，先走这一条吧！

拉门进去后会看到一条战舰，在码头尽头有 1 名美女。这里的敌人很多，能够砸人的东西不少，不妨多用。科南上船的目的是要破坏敌人的战舰，拿着火把可以把特定的物体点燃，之后这艘巨大的战舰就沉了。但注意战舰上有宝箱什么的(因攻略地图不包括船，所以要小心)，因此一定要先搜索一遍再放火烧船。不然悔之晚矣。注意盾牌兵会使用魔法，中了这种绿雾之后操作会混乱。

烧船之后满足地回到之前的营地，又有一群敌人冲过来。这里还会遇到冥河队长(STYGIAN CAPTAIN)，对付他的方法和对付海盗队长差不多，但冥河队长的攻击方式完全不同，需要适应一下。杀光之后就能从之前走不了的路前进了，杀光几批敌人后，前方又是一艘战舰。老规矩，码头的尽头有 1 名美女。

这艘战舰上不但敌人更强，就连门都比第一艘要扎实一些，得多踹上几脚才能打开。如法炮制，先杀敌人再搜索，确认无误后再放火烧船。烧掉这艘战舰后本关就结束了，实在是很短的一关。

本关的隐藏要素
宝箱 7 个 美女 2 名 红色封印 1 个

Outpost

进城之前，开始不久后篝火附近有一个宝箱，之后在码头尽头有一个宝箱。码头尽头还可以看风景，不过此处也有很多飞鸟，还是赶紧闪比较好。码头的投掷性武器非常多，可以多加利用一下。

进城之后敌人非常多，这里有红色封印(攻略地图上未标明)，注意如果先推倒旁边的石柱，就无法解除封印了！一定要优先解除封印。冥河队长出来的房间里有一些好东西，之后利用推倒的石柱往上走。上面有很多鸟等着你，山坳里还有一个宝箱。这种鸟很笨，构不成什么威胁，值得一提的是当它吐气时会有QTE提示，成功的话能把它打回去。

杀光鸟之后在山壁上跳跃前进，中途往左跳会来到一个平台，这里有一个宝箱。然后在快到顶上的时候往左边走一点，又能看到一个宝箱。上去之后走一阵子会有一个房间，里面有记忆点和1名美女。接下来往前走会有大量敌人，在KING难度下这里相当有难度，恶心的地形会让你经常出空中招式(明明看起来是一片平地)，不要吝惜魔法，另外不要在敌人弓箭手的射程内作战。建议是先用石化秒掉一片敌人，之后用大剑的Y·X打晕，再接投技秒杀。

过了这个地方之后来到一个房间，先往右边破门而入，这个小房间里有1名美女和1个宝箱，不过也有敌人1名。之后回到那个房间往左边走，途中有一个房间有两名美女，因为非常显眼，所以很难漏过。继续前进会来到一个很大的广场上，这里的敌人非常多，另外有美女两名、蓝色封印1个。注意此处的蓝色封印也会因为玩家推倒柱子而无法解除，因此一定要小心。

利用推倒的柱子从脚手架上前进，上面有记忆点。来到大门前先别急着进去，在最右边还有1个宝箱和1名美女，搞定之后再跳上大门。进门之后马上就有一个宝箱，同时有不少敌人。之后顺着楼梯一路前进，来到最顶层后消灭所有的敌人，本关的BOSS奇美拉就会登场。



奇美拉是个动作很呆板的家伙，她的那几招略加熟悉就不难对付。用大剑的Y·X·Y对付她简洁明了，见势不妙翻滚也能躲开。当其HP不多时会回到上面召唤沥青战士。这种敌人可以用投技秒杀，但如果疯起来相当可怕，在KING难度下一套连拳就能秒杀玩家，而且他们出连拳时简直是无敌的。此时奇美拉还会躲在上面放激光，推荐尽快以投技秒杀这些杂兵。

杀光杂兵之后，奇美拉的HP又补满了。不过这回她依然没什么长进，轻松干掉之后她又会回到上面召唤杂兵，把这批杂兵杀光之后，奇美拉会躲在远处放魔法。这种魔法沿地面前进，威力很大，KING难度下就是秒杀。本来只要轻轻一跳就能躲开，但由于地形BUG的关系，玩家会感到操作极为恶心，推荐沿着左边跳跃前进，不要走。跳到最里面之后就简单了，靠近奇美拉就有QTE，成功的话就过关。如果失败就得重新跳一遍。

本关的隐藏要素

宝箱8个 美女7名 红色封印1个 蓝色封印1个

Devil Island

击败奇美拉后，科南现在有了召唤乌鸦的魔法(RAVEN PLAGUE)，不过实用性不高。爬上眼前的高山，很快就能在一个不怎么隐蔽的山洞里找到一个宝箱。在山道上前进时，需要小心天上的落石，有些地方需要等一下才能过去。这里的敌人主要是上一关出现过的鸟类，前进途中可以找到一把插在地上的大剑，可以用来宰鸟。如果不小心掉下山崖的话，就算GAME OVER，幸好很快就能重来，而且前方也有记忆点。

走到尽头，就可以跳到敌人的头上偷袭他们了。这里的敌人非常多，把他们消灭干净之后，利用弩炮可以摧毁3个石像和1堆货物。在石像后面有隐藏房间，另外此处有一个蓝色封印。这回的蓝色封印相隔很远，时间上要求比较紧，建议先发动最上面的封印(这里还有一个宝箱)。多试几次的话问题并不大。

拿完东西后，这里需要扳动大门左右两个机关才能前进。来到左边的机关时，会遇到一种拿着盾牌的敌人：阿耳戈斯老兵(ARGOS VETERAN)，这种敌人的盾牌上面有尖刺，如果攻击被其防御的话，自身会损失不少HP，相当棘手。对付这种敌人应该擅用致晕技，如前面推荐的单手剑神技Y·X，大剑的Y蓄力等等，把他打晕之后就能用投技和倒地攻击虐杀。使用石化魔法也是一劳永逸的战术。

开门后进去，左边有一个美女。之前沿着斜坡前进，这时会有很多刺球滚下来，同时还有不少敌人。科南不用管这些敌人，因为他们会被刺球搞定。在最上面有一个广场，这里有很多敌人。清光敌人后把门两侧的两个石像推到指定位置，就可以进门了。

进门后是鸟＋弓箭手＋老兵的组合，比较难缠，这里有一瓶恢复魔力的罐子，多加利用吧。进入大厅后，依然有很多敌人，这里左右两边的房间各有一个宝箱，左边房间还有一扇门可以踢开，里面有一个美女。宰光敌人后，扯动左右两边的雕像，中间的吊灯会落下来在房间中央砸出一个大洞，跳进去一路前进，走到阳台上爬墙而行。来到上面的平台后，会遇到一名队长。把他打败后先别进门，因为在最左边还有个宝箱，如果先进门的话很快就过关了。

本关的隐藏要素

宝箱5个 美女2名 蓝色封印1个

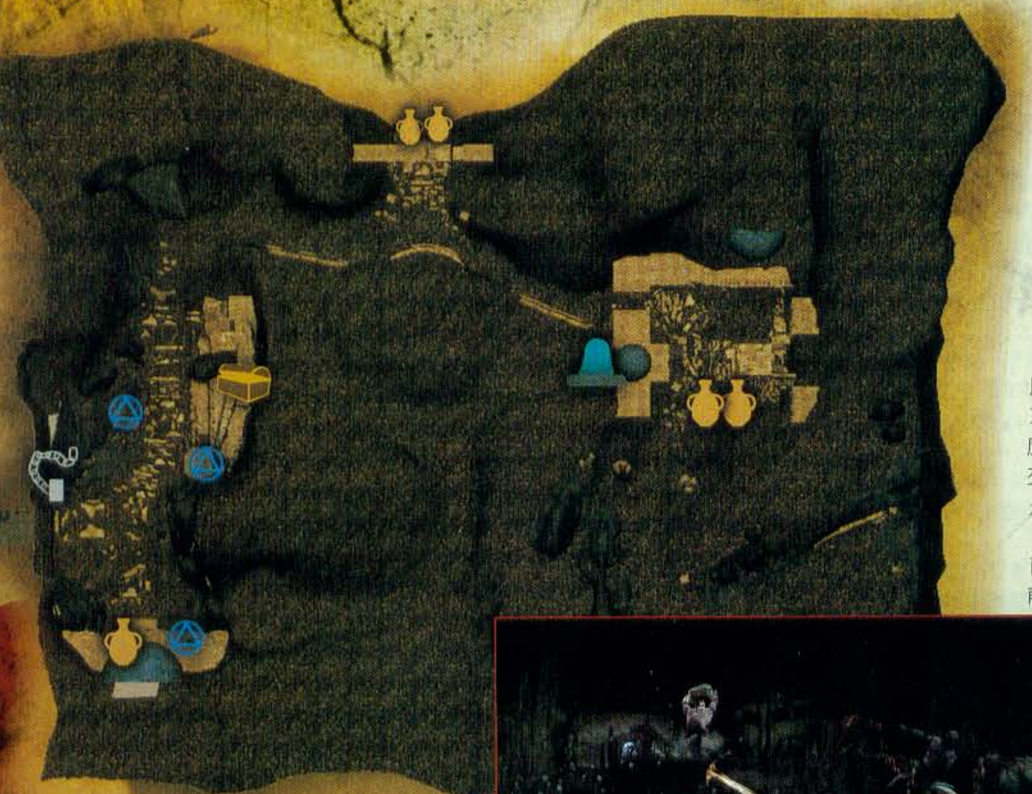
Monster Attack

本关只有一场BOSS战,没有宝箱、美女和封印。不过这场与大乌贼的战斗分N个阶段。第一阶段乌贼会不断用触手来攻击你,因为这些触手只会直来直去,因此只要看看它冒出水面的位置,很容易就能躲开。先到兵器架上找把大剑类武器来砍吧!把第一阶段的血砍光后,乌贼会用触手搭住桅杆,妄图把船拉垮,此时要立刻砍掉触手。KING难度下桅杆的HP如流水般狂泄不已,因此在砍光第一阶段的血时尽量让科南保持在离桅杆不远的地方会好一些。

第二阶段时,乌贼会把我方的水手变成如同奇美拉一战中的沥青战士。由于这些敌人登场时往往处于昏迷状态,因此可以用投技秒杀,不要让他们疯起来。同样的,砍光第二阶段的血之后,乌贼又会故伎重施:拉桅杆,因此第二阶段的最后一击务必要离桅杆够近。

第三阶段和前两阶段差不多,打光后乌贼再拉一次桅杆,就会亲自上阵了。对付这个巨大乌贼头,有个最好的方法就是躲在其斜后方,这样它会喷墨攻击,但又喷不倒你。而乌贼喷完后会疲软很久,乘机用大剑的Y·X·Y重创它吧!





本关的隐藏要素

宝箱3个 美女2名 蓝色封印1个

Fallen Kingdom

一上来就会看到敌人对无辜平民烧杀抢掠,令人气愤。这一路上有很多东西可以利用起来攻击敌人,此外还有一个绿色封印。在其中一个封印旁边还有1名美女。在尽头有一个宝箱,搜刮完毕后上楼。

楼上的对面有敌人的弓箭手在狙击你,先跳下去,再推倒巨大的石柱,就可以前进了,顺便也满秒杀了弓箭手。前方的广场上有不少敌人,清光之后利用这里盛满水的罐水灭火,灭火的方法就是抱着罐子往火里扔就可以了。火灭掉之后往上跳。拉起下面的铁门前进,注意两边有门可以踢开。之后从一旁的小摊上跳上去来到二楼,二楼有存档点,还有美女一名。

跳下去前进,在台阶上有隐藏的宝箱1个,美女1名,这名美女被关在笼子里,真是可怜。一切搞定后继续从小摊上跳上去来到二楼。这里有两个宝箱,不要错过,拿到之后再跳下去。

从二楼跳下去后,左边的房间里又有1个宝箱。这里有大量弓箭手和老兵,清光之后阿坎娜会为你打开前进的路。经过连续抓跳后又能看到存档点。跳下去之后有大批敌人需要打倒,好在地方够大,有的是时间与他们周旋。之后进门有又存档点,存档点旁边有两个宝箱,前方是本关的BOSS战。注意有时打到这里时没有宝箱,这个貌似只能用BUG来形容,总之玩家要多留档,拿到全宝箱成就就不怕了。

本关的BOSS是以前见过面的屠夫。这一战是游戏中数一数二的硬仗。首先秒掉上来的狮子再来收拾屠夫,屠夫虽然动作依然很慢,但范围够大,他的踢腿动作很难看出来,而且中了就是昏迷,必须快速摇醒才能躲开他的追击。难点不在于躲避其攻击,而在于如何在攻击时不被他的踢脚击中,这需要有很好的运气以及敏锐的判断。

放光他的血后进入第二阶段,这回他改用链球。这一阶段他依然会用恶心的踢腿,被其扔出的链球击中的话,必须连按B键挣开,否则等着科南的是一击必杀的下场,不过总的来说还是比较容易按掉的。如果此战练出了大剑的X蓄力会简单一些,慢慢磨就行了。用Y·X·Y赌运气也值得一试。

本关的隐藏要素

宝箱7个 美女3名 绿色封印1个

Well of Dreams

本关开始,科南学会了究极的魔法:虚无(VOID),这种魔法能够秒杀附近的一切敌人,异常强大,可惜耗费的魔法值太多。

干掉几只狮子后,会出现新的敌人:拿双刀的敌人和拿双刃斧的敌人。这种敌人算得上是游戏中最强的杂兵了,他们不但反应快,进攻意识较强,而且打起来一套一套的,一旦中了就会连续受创。用出招慢的大剑对付他们相当吃亏。对于双刃斧,只要用投技就能搞定。而双刀不吃投技,这时得先设法打晕,或用出招快的招式在其确实露出破绽时再进攻。双刀的动作可以用反击来搞定,但反应要快,要想熟练反击的话可能要学费得多交一点。如果实在嫌麻烦,石化魔法依然是所向披靡的。

推倒旁边的柱子,砸开门后继续前进。前面有不少敌人,不过可以置之不理继续前进,反正也没什么东西。再往前有一个广场,这里需要解谜,因此得把敌人干掉才行。广场上的敌人是狮子、双刀和双刃斧,不用说是很不好对付的。打法么有两种,一种是稳步推进,把出来的敌人一个个顺序干掉;另一种是把广场走遍,引出所有敌人后直接一个虚无魔法搞定收工。注意放魔法时别被打断了,虚无魔法的持续时间非常长,但如果科南挨打的话有

可能瞬间消失。

清光敌人后慢慢来探索这个广场。此处有 1 名美女，1 个蓝色封印和 1 个宝箱。其中有一处蓝色封印需要绕到山上然后跳起来压碎地板才能到达。这里的大门需要将两个石块放到左边的平台上才能打开，首先爬到门上去推倒石像，这样左边的石块就到位了。之后抱着地上的石块从大门右边的小坡上往平台上扔，这样右边的石块也到位了，开门走人。

进门之后是一个山洞，这里和象神神殿里差不多，也有很多猩猩。先一直往左走，最左边爬上去有一个宝箱。等猩猩撞开石壁后可以进去，在打败一批敌人后需要从山崖上跳跃前进。这时玩家需要注意，这里有一条往下的路，通往一个宝箱，这大概也是游戏中最隐蔽的一个宝箱。同时天上会不断滴沥青，不要被沥青滴中了。

拿到宝箱后继续前进，拉垮一个石墙后走不久，会有一个猩猩躲在高处扔石头。从它脚下爬上去，这里有一名美女和一罐加血的。往前走一会儿就会看到最后的终点，不过此处也有大量敌人等着你，从人到鸟再到猩猩有好几批。一个虚无魔法可以省不少力气。清光之后推倒最右边的柱子，走过去本关就算结束了。



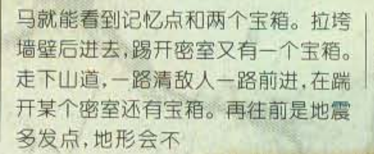
Spire

终于，科南又回到了原点。这里的敌人和第一关一模一样，但是要强得多。石像的打法和第一关类似，估计大家也忘得差不多了，可以翻到开始看一下，个人是喜欢用大剑的 Y · Y · Y · X，注意石化魔法对其无效(废话)。当石像的 HP 不多时会跪倒在地，此时靠近可以用 QTE 秒杀。悬浮在半空中的怨灵战士因为数量众多，而且攻击非常疯狂，因此不可小视。在第一关提过对付它们有很好的方法，现在就传授给大家，那就是用单手剑 + 盾的反击。反击的发动条件是在敌人攻击到你的瞬间进行防御，一般情况下屏幕上会出现按键提示，输入之后就可以进行反击。但在对怨灵战士时只要发动瞬间防御，就可以秒杀他，连追加按键都不需要，这便是对付他们最好的方法。怨灵战士种类众多，而且出招很快，但在进攻前的起手式比较明显，因此多加熟悉即可轻松搞定。如果是低难度的话，用大剑硬干也能轻松过关。

清光敌人后先搜索一下，原本石像所在位置的背后，往往有隐藏的密室，一脚踹开后里面往往会有些好东西。搜刮完后进门，在下一个场景有两个宝箱，其中一个就在某处密室里。这里的敌人同样不少。之后跳过深渊来到上面，推动巨大的石球，地上会出现新的入口。记录一下之后往洞里跳吧！

洞下面的场景很大，这里惟一的隐藏要素是红色封印。在拿这个红色封印时要特别小心，因为来到最里面的一处封印后就不能往回退了，也就是说玩家只有一次机会。因此在上面特别强调玩家要记录一下，以便重来。先把这里的敌人清空，之后推倒所有的石柱搭好桥，之后就开始尝试吧！时间还是比较宽裕的，只是注意别摔死了。

解除红色封印后开门进去，立马就能看到记忆点和两个宝箱。拉垮墙壁后进去，踢开密室又有一个宝箱。走下山道，一路清敌人一路前进，在踹开某个密室还有宝箱。再往前是地震多发点，地形会不断改变。这一段路完全没有必要慌张，时间来得及，走到头本关就结束了。





本关的隐藏要素

宝箱 6 个　红色封印 1 个

Dark Prison



终于来到了游戏的最后一关。本关的敌人有大量的沥青战士，这里的沥青战士攻击意识不是前几关能比的，非常疯狂。一有机会就要用投技尽快秒杀，不然等他们疯起来就不好办了。幸好用练满的投技干掉敌人时出现各种魂的几率都不低。至于怨灵战士，就还是用反击搞定最为省心。

一开始的场景就有海量的敌人，而且必须干掉，这里还有一个宝箱。把敌人杀得差不多之后，石像会自动倒下来让玩家通过。前方路上的沥青会不断出现沥青战士，玩家站在里面还会损失HP。推倒石柱后前进，石柱会中途断掉，要提前跳过去。

前方有记忆点的场景有大量沥青战士，开着无敌在这里用双手剑的旋转攻击能够赚到很高的连击数，从而解开对应成就。要没这个追求可以直接前进，注意这个平台也会垮掉，要提前跳过去。跳过去之后的那个场景有两个宝箱，这里需要全灭敌人，之后从石像背后的密室里找到石头，利用它砸开右边的墙壁前进，很快又能看到一个宝箱。拿到之后爬墙前进，前面的场景又需要玩家全灭敌人，这样在石像背后的密室里能找到全游戏最后一个宝箱。不过因为BUG的缘故，大家在本关之前的宝箱里应该已经解除了全宝箱的成就。

开门后继续前进，经过一段连续塌陷的路之后，会看到一个齿轮一样的东西，旁边有一个记忆点，前方就是游戏的最终BOSS战。记录后搬动齿轮，最终BOSS格雷文（GRAVEN）就会出现。老实说，格雷文和其他几个BOSS没什么区别，不会连贯出招，完全可以和他来一场你来我往的战斗，推荐用大剑的X蓄力，虽然威力小，但非常安全。心急的人也可以用Y・X・Y硬来。格雷文所有的招只要一滚就OK，只有一个往地下突刺的招是翻滚不能躲开的，学会看破这一招的话就非常简单了。

放光他的血之后会出现QTE，此时如果按错的话格雷文会回血，后果比较严重，请务必看准。QTE胜利后场地内会出现一个齿轮，此时玩家需要扳动齿轮，完成这一步骤后科南就会释放自己的一种魔法重创格雷文，然后回到第一阶段重新战斗。但是搬动齿轮的过程正是最终BOSS战的难点所在，格雷文会召唤很多沥青战士来妨碍你，这种沥青战士拥有顶级的攻击意识，如果在版边被他们缠上，不管是什么难度都是秒杀。格雷文自身还会施放触手来妨碍你，你需要或跳或走来躲避，感觉很像在玩跳绳游戏。这里的战术是以齿轮为起点慢慢转圈，算准时间当格雷文停止触手攻击时迅速到达齿轮开始搬动。这样沥青战士会被你引开，等触手重新出现时再开始转圈。因为搬动齿轮的过程是可以累加的，所以只要有耐心多来几次还是能过的，不过KING难度下因为触手攻击力太高，还是相当麻烦。

"打格雷文—搬动齿轮"这个过程共要重复三次，二三次挑战时格雷文会增加一些新招，但同样是慢吞吞的，都不如那招地下突刺有威胁，完全不足为惧。打光血之后的QTE会越来越长，这点需要注意一下。第二、三次搬动齿轮时，格雷文召唤的沥青战士会越来越多，打法和之前没有变化，只是被秒杀的机会越来越高……其中第三次搬动齿轮时沥青战士极多，如果是KING难度下，可以用虚无魔法尝试挑战同时秒杀十个敌人的成就。

干掉BOSS之后，最后还有一次极为简单的QTE。加油，胜利就在前方！



文 胜负师&纱迦　美编 NINA

能让X360以及更多的中国玩家接触到这款当今屈指可数的动作佳作，我们似乎要感谢渗透全球业界的跨平台战略。不过对于玩家来说，能玩到的游戏才是真的，其他一切都不重要。当然，对于《鬼泣4》，我们看到了一些玩家的不满，也听到了不少玩友的赞许。也许只有在亲手尝试或研究的过程中，才能切实感受到《鬼泣4》的缺陷与优势便如同那些“秘密任务”一样，很容易就能发现。当一些显而易见的事情摆在我们面前时，结果更多地取决于个人心态。我们不应否认《鬼泣4》还存在着种种不足，在保守与创新之间的摇摆也可能会让系列死忠有种恨铁不成钢的感觉。但同样不可否认的还有《鬼泣4》的精彩之处。如果你喜欢动作游戏，却错过了《鬼泣4》，那无疑会是一种巨大的遗憾。

尼禄操作方法

指令	键位
角色移动	左摇杆
调整视角	右摇杆
剑攻击	Y
枪射击	X
恶魔右腕	B
跳跃	A
魔化状态	LB
锁定	RB
EX键	LT
菜单	START
挑衅	BACK

但丁操作方法

指令	键位
角色移动	左摇杆
调整视角	右摇杆
切换职业	十字键
剑系武器攻击	Y
枪系武器攻击	X
职业技能	B
跳跃	A
魔人变身	LB
锁定	RB
切换枪系武器	LT

鬼泣4	Capcom	动作
X360	DEVIL MAY CRY 4	日版
	2008年1月31日　1人	7990日元
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上

尼禄技能一览

绯红皇后 RED QUEEN

尼禄只有一把剑系武器，但绯红皇后因为EXCEED系统的存在显得颇有深度，操作的手感也十分独特。在招式的攻击判定出现时按EX键，（注意，并不是与攻击键同时按！）这样可以瞬间蓄起1级EX槽，下一次的攻击就具有EX属性。如果每下都能按对时机，理论上可以不间断地使用EX攻击。EX攻击在COMBO中效果为提升攻击力，而特定招式的EX版连出招动作都会有所





变化，效果也会更加华丽。特别是在习得EXCEED 3以及特殊能力中的MAX-ACT后，一次蓄满3级EX槽，再以一个3级EX技将敌人击溃，爽快感满点！在技能学习方面，STREAK、SPLIT物美价廉，应优先购买。其他招式在荣耀之魂不足时可以选择性地购入，招式特性的逐步掌握过程中也有不少的乐趣。

技名	指令	基本价格
RED QUEEN COMBO A	地面YYYY	–
RED QUEEN COMBO B	地面Y延迟Y连按	150
RED QUEEN COMBO C	地面YY延迟YYYY	300
RED QUEEN COMBO D	地面YYY延迟Y	–
AERIAL COMBO	空中YYY	–
ROULETEE SPIN	空中YY延迟Y	500
HIGH ROLLER	地面RB+后+Y	–
EX HIGH ROLLER	有EX槽时地面RB+后+Y	–
EXCEED 2	–	500
EXCEED 3	–	1000
STREAK	地面RB+前+Y	50
STREAK 2	地面RB+前+Y	500
EX STREAK	有EX槽时地面RB+前+Y	–
SPLIT	空中RB+前+Y	50
DOUBLE DOWN	有EX槽时空中RB+前+Y	–
CALIBUR	空中RB+后・前+Y	500
EX CALIBUR	有EX槽时空中RB+后・前+Y	–
SHUFFLE	地面RB+后・前+Y	300
EX SHUFFLE	有EX槽时地面RB+后・前+Y	–

招式及能力说明

RED QUEEN COMBO A	四连斩，中途可变换各种招式，作为地面起始技来使用。
RED QUEEN COMBO B	连续的纵斩，最后一下有吹飞效果，适合对单个敌人使用。
RED QUEEN COMBO C	七连斩，虽然攻击力一般，但速度和攻击范围都不错。
RED QUEEN COMBO D	与COMBO A的四连斩基本相同，第四下伤害增加。
AERIAL COMBO	空中三连斩，将敌人浮空后的衔接型攻击。
ROULETEE SPIN	第三下变为回旋攻击，尼禄会在空中上升一小段，延长滞空时间。
HIGH ROLLER	挑空斩，最常用的浮空技，按键长按时尼禄会随之跳起。
EX HIGH ROLLER	HIGH ROLLER强化版，攻击力和浮空效果上升。
EXCEED 2	被动技，在有2格EX槽时可使用2级EX技。
EXCEED 3	被动技，在有3格EX槽时可使用3级EX技，需先购入EXCEED 2。
STREAK	突进横斩，突进速度快，攻击范围大，并有一定的吹飞效果。
STREAK 2	增加STREAK的突进距离，但需要先购买STREAK才能购入。
EX STREAK	STREAK强化版，攻击力和范围增加。
SPLIT	急降斩，从空中快速落下的纵斩，多用于空中连技的收尾。
DOUBLE DOWN	SPLIT强化版，向正下方扎刺，攻击力和范围增加。
CALIBUR	空中的突进攻击，可以说是空中版中STREAK。
EX CALIBUR	CALIBUR的强化版，攻击力和范围增加。
SHUFFLE	向后闪避之后前冲攻击，后闪有短暂无敌时间。
EX SHUFFLE	SHUFFLE强化版，攻击力和攻击回数增加。

湛蓝蔷薇 BLUE ROSE

尼禄专用的左轮手枪，射速和攻击力都不高，但蓄力射击在实战中还是有一定用途的。因为蓄力过程不影响挥剑、恶魔右腕、跳跃、挑衅等任何动作，只要在非硬直状态松开按键就能发射蓄力弹，在空中使用还可以延长滞空，而且3级蓄力弹的攻击力还是比较可观的，这些特点让湛蓝蔷薇成为了一件颇有战术性的辅助武器。只是玩家需要习惯按住射击键再按其他键，对于操作手法还是有一定要求的。



技名	指令	基本价格
NORMAL SHOT	连按X	–
CHARGE SHOT	按住X一定时间再放开	50
CHARGE SHOT 2	按住X一定时间再放开	300
CHARGE SHOT 3	按住X一定时间再放开	1000

招式及能力说明

NORMAL SHOT	普通的射击，攻击力小，一般用于牵制。
CHARGE SHOT	蓄力射击，比普通射击威力更大，对部分敌人有浮空或吹飞效果。
CHARGE SHOT 2	蓄力所需时间和攻击力均有所增加，需先购入CHARGE SHOT。
CHARGE SHOT 3	蓄力时间很长，命中目标后过一会儿会爆炸，需先购入CHARGE SHOT 2。

恶魔右腕 DEVIL BRINGER



尼禄区别于但丁的抓投型攻击方式，威力明显高于普通的剑砍，在空中和地面都可以使用。游戏中对所有的敌人或BOSS都可以使用投技，投技动作各不相同，对BOSS使用投技会有华丽的演出效果，有些像不用按键的QTE。只是BOSS及部分敌人需要攻击至特定状态才能使用投技。SNATCH除了抓敌人，还可以抓取远处的道具，将敌人打远时使用抓取能迅速拉近双方距离，增加战斗的流畅度。强化SNATCH的抓取距离在游戏中后期有一定必要。尼禄魔化后的投技动作与普通状态不同，威力更大，表演时间也更长。在魔人投表演过程中按射击键，可以连续发射幻影剑，虽然增加的伤害有限，但还是会增加些华丽度的，不按白不按。另外，空中和地面投技的表演动作略有不同。

技名	指令	基本价格
BUSTER	接近敌人B	–
DEVIL BUSTER	魔化时接近敌人B	–
SNATCH	RB+B	–
SNATCH 2	RB+B	300
SNATCH 3	RB+B	1000
DEVIL SNATCH	魔化时RB+B	–
HELL BOUND	RB+B	–
HOLD	BUSTER后按住B	–



招式及能力说明

BUSTER	投技，伤害值比一般的剑技要高，对不同敌人使用投技时动作会有所不同。
DEVIL BUSTER	魔人状态使用投技，伤害值更高，投技动作也更华丽。
SNATCH	抓取，可将一般的敌人拉到自己身边，敌人体重较重时则是尼禄飞身接近目标。
SNATCH 2	增加SNATCH抓取的有效距离。
SNATCH 3	再次增加SNATCH抓取的距离，需先购入SNATCH 2。
DEVIL SNATCH	增加抓取的力量，可将多个敌人拉近。
HELL BOUND	抓取特定位置的光球，以此为着力点移动到远处或高处。
HOLD	可将部分敌人举起，像盾牌一样防御前方的攻击。在HOLD状态下，敌人承受一定攻击后会死亡，而尼禄的移动速度会下降，不能跑，不能翻滚，不能使用其他恶魔右腕的技巧，但其他攻击方式不受影响。

阎魔刀 YAMATO



取得阎魔刀后，尼禄就可以通过恶魔右腕的力量在身后召唤出魔化弗吉尔，阎魔刀的攻击会与尼禄本身的攻击叠加。魔化只有在魔力3格以上时才能发动，魔化状态中途可取消。魔化时的攻击判定和瞬间无敌很有用，魔化后的投技也会较大程度强化，所以尼禄的魔化还是相当实用的。因此，购买紫魔石加魔力上限，以及优先学习DEVIL TRIGGER减慢魔力消耗速度都比较实惠。其他两招因为魔力消耗大，实用度有限，价格也过高，魂不足时不必考虑购入。

技名	指令	基本价格
DEVIL TRIGGER	LB	–
SUMMONED SWORDS	魔化时X	–
TRIGGER HREAT	–	2000
MAXIMUM BET	魔化时RB+后+Y+B	5000
SHOWDOWN	魔化时RB+前+Y+B	5000

招式及能力说明

DEVIL TRIGGER	魔化状态发动，发动瞬间无敌，并有浮空攻击判定。
SUMMONED SWORDS	发射幻影剑，但因为威力有限，一般只在魔人投中使用。
TRIGGER HREAT	被动技，减少魔化后魔力的消耗速度。
MAXIMUM BET	直线剑气攻击，蓄力后剑气威力增加且有多段判定。
SHOWDOWN	强力乱舞技，但因准备时间长且不可取消，需要有较多的魔力槽保证。

特殊能力 ABILITIES



《鬼泣4》中的特殊能力如二段跳等不再随武器成长取得，而是需要单独购买。推荐优先学习的是SPEED以及AIR HIKE，以加强移动和跳跃这样的基本技能。尼禄的STREAK和但丁大剑的STINGER在平台的边缘使用时，动作会变为冲跳，跳跃的距离相当远，这一特性在要素收集过程中有不小的用途，而在习得SPEED的状态下使用冲跳，落地时推住跳跃方向会直接变为快速奔跑状态，可节省助跑时间。配合EXCEED 2或3习得MAX-ACT，如果EX键按得准，绯红皇后的攻击性能会大大提升。TABLE HOPPER属于上级回避技巧，在一般情况下的作用并不明显，和ENEMY STEP一样，都可以在不缺荣耀之魂的时候再购买。

技名	指令	基本价格
SIDE ROLL	地面RB+横方向+A	–
TABLE HOPPER	地面RB+横方向+A	150
TABLE HOPPER 2	地面RB+横方向+A	500
TABLE HOPPER 3	地面RB+横方向+A	1000
SPEED	连续跑动10步以上	300
RAINBOW	快速奔跑时BACK	–
MAX-ACT	剑攻击判定出现瞬间LT	5000
GET MORE ORBS	–	2000
KICK JUMP	空中贴墙后A	–
ENEMY STEP	空中接触敌人时A	5000
AIR HIKE	空中A	2000

招式及能力说明

SIDE ROLL	横向的翻滚，最基本的回避技巧。
TABLE HOPPER	在敌人攻击命中前瞬间使出的侧移，硬直比翻滚要小。
TABLE HOPPER 2	可连续侧移两次，需先购入TABLE HOPPER。
TABLE HOPPER 3	可连续侧移三次，需先购入TABLE HOPPER 2。
SPEED	快速奔跑，对缩短过关时间很有帮助，其他动作会使奔跑终止。
RAINBOW	豪快的飞踢，攻击力不大，但具有吹飞效果。
MAX-ACT	可一剑蓄满3级EX槽，对按键时机要非常高。
GET MORE ORBS	被动技，吸魂的范围增加，魂多到没处用的时候再购买。
KICK JUMP	蹬墙跳，基本的跳跃技，没有二段跳时的替代品。
ENEMY STEP	踩着敌人进行跳跃，可派生出很多上级技巧。
AIR HIKE	二段跳，除了跳跃本身，还具备一定的回避效果。

但丁技能一览

剑系武器 SWORDS



本作的但丁有三把剑系武器，大剑叛逆是但丁的基本武器，接触过《鬼泣》的玩家应该比较熟悉。STINGER的突进效果依然强劲，配合剑圣职业，大剑的招式与用法也将大大丰富。"冲击钢"基伽美什就是前作中的贝奥武甫，拳脚功夫距离短、动作慢，但伤害输出非常高，是比较极端的武器。剑圣职业下的真·升龙拳威猛无比，是速杀强敌或BOSS的终极奥义。无尽剑路西法是件设计巧妙的武器，同屏只能存在15把剑，出现第16把剑时第1把就会爆炸的特点是路西法的精髓所在。PIN-UP的配置效果不俗，使用路西法时一定要习得。无尽剑不适合单独使用，但配合其他武器可以发挥出意想不到的效果。

大剑叛逆(REBELLION)

技名	指令	基本价格
REBELLION COMBO A	地面YYY	–
REBELLION COMBO B	地面Y延迟YY	–
HELM BREAKER	空中Y	–
HIGH TIME	地面RB+后+Y	–
STINGER	地面RB+前+Y	150
STINGER 2	地面RB+前+Y	700
MILLION STAB	STINGER后方向居中连按Y	–
ROUND TRIP	按住Y在地面松开按键	1000



招式及能力说明

REBELLION COMBO A	三连斩，基本连技，多用于攻击的起始。
REBELLION COMBO B	二连斩后变为MILLION STAB，对单体效果好。
HELM BREAKER	急降斩，从空中快速落下的纵斩，多用于空中连技的收尾。
HIGH TIME	挑空斩，最常用的浮空技，按键长按时但丁会随之跳起。
STINGER	直线突进攻击，范围小，但速度比尼禄的STREAK快不少。
STINGER 2	增加STINGER的突进距离，但需要先购买STINGER才能购入。
MILLION STAB	连续的突刺攻击，最后一下对部分敌人有吹飞效果。
ROUND TRIP	将大剑像回旋镖一样投出，再按攻击键可令剑提前飞回，剑飞出后不影响大剑以外武器的攻击。

基伽美什(GILGAMESH)

技名	指令	基本价格
GILGAMESH COMBO A	地面YYYY	–
GILGAMESH COMBO B	地面YY延迟YY	–
FULL HOUSE	空中Y	–
DRAW	地面RB+后+Y	–
STRAIGHT	DRAW后按Y	–
KICK 13	地面RB+前+Y	500
FLUSH	A	1000

招式及能力说明

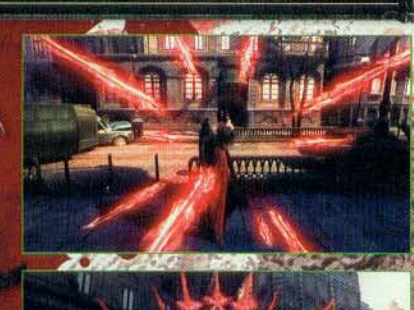
GILGAMESH COMBO A	拳脚四连击，每一段都可蓄力增强威力，攻击距离短。
GILGAMESH COMBO B	第三段变为百烈脚，第四段是KICK13的前两下，范围和攻击力增加。
FULL HOUSE	空中向前斜下方45度的飞踢，判定持续时间比较长。
DRAW	向后方疾退一步，可用于闪避，之后有派生技巧。
STRAIGHT	疾退后突进攻击，按住攻击键可以蓄力。
KICK 13	回旋连踢，最后一下有浮空效果，速度快，威力也不错。
FLUSH	跳跃动作发生变化，并具有一定的攻击力，只是威力比较小。

路西法(LUCIFER)

技名	指令	基本价格
LUCIFER COMBO A	地面Y连按	–
LUCIFER COMBO B	地面Y延迟Y	–
LUCIFER COMBO C	地面Y延迟Y延迟Y	–
LUCIFER COMBO D	地面YY延迟Y	–
LUCIFER COMBO E	地面YYYY延迟Y	–
SPLASH	空中Y	–
ECSTASY	地面RB+后+Y	–
PIN–UP	地面RB+前+Y	500

招式及能力说明

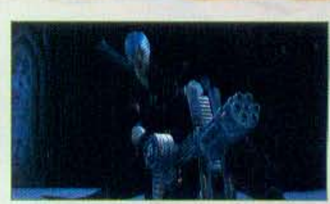
LUCIFER COMBO A	攻击中向前方配置无尽剑，攻击力不高
LUCIFER COMBO B	延迟后的一击速度变慢，但攻击力上升
LUCIFER COMBO C	前方高速连续突刺，可一口气配置大量无尽剑
LUCIFER COMBO D	向后方配置4支无尽剑，攻击来自身后的敌人
LUCIFER COMBO E	前四下为COMBO A，最后一下为COMBO C
SPLASH	在空中旋转攻击，并配置无尽剑，有一定的滞空效果
ECSTASY	丢出一朵玫瑰花，令所有的无尽剑爆炸
PIN–UP	向前方配置形成扇形的5支剑，一般配合剑圣职业使用





枪系武器 GUNS

但丁的枪系武器同样也是三把，不过双枪“黑檀木与白象牙”以及霰弹枪“野狼A”有点儿凑数的嫌疑，因为在取得有7种变化的潘多拉手提箱之后，双枪和霰弹枪就很少再有发挥余热的机会了。潘多拉的4种基本攻击可以蓄起紫色的“灾厄槽”，而枪神职业中的另3种攻击方式其效果会视灾厄槽的多少而定。多种变化和有趣的演出效果，让潘多拉在本作中风头十足。



黑檀木与白象牙(EBONY & IVORY)

技名	指令	基本价格
NORMAL SHOT	连按X	–
CHARGE SHOT	按住X一定时间X连按	150
CHARGE SHOT 2	按住X一定时间X连按	500
CHARGE SHOT 3	按住X一定时间X连按	1000

招式及能力说明

NORMAL SHOT	双枪射击，攻击力小，一般用于牵制。
CHARGE SHOT	蓄力射击，比普通射击威力大。
CHARGE SHOT 2	蓄力弹的发射数量增加，需先购入CHARGE SHOT。
CHARGE SHOT 3	蓄力弹的发射数量再次增加，需先购入CHARGE SHOT 2。

野狼A(COYOTE–A)

技名	指令	基本价格
NORMAL SHOT	连按X	–
CHARGE SHOT	按住X一定时间再放开	150
CHARGE SHOT 2	按住X一定时间X连按	500
CHARGE SHOT 3	按住X一定时间X连按	1000

招式及能力说明

NORMAL SHOT	霰弹枪射击，攻击频率慢，但具有一定的攻击范围。
CHARGE SHOT	蓄力射击，比普通射击威力大。
CHARGE SHOT 2	蓄力弹的发射数量增加，需先购入CHARGE SHOT。
CHARGE SHOT 3	蓄力弹的发射数量再次增加，需先购入CHARGE SHOT 2。

潘多拉(PANDORA)

技名	指令	基本价格
PF013：EPIDEMIC	地面X	–
PF124：HATRED	地面按住X左或右3次	500
PF398：REVENGE	PF124时方向摇两圈	1000
PF262：JEALOUSY	空中X	–

招式及能力说明

PF013：EPIDEMIC	潘多拉的普通攻击，作用类似于火箭筒，但射程比较近。
PF124：HATRED	PF013的强化版，攻击力和射程有所上升。
PF398：REVENGE	强力的镭射炮，攻击距离优秀，准备时间很长。
PF262：JEALOUSY	空中机枪攻击，攻击力低，一般用于积累灾厄槽。

职业 STYLES

本作的但丁共有5个职业，方向↑对应骗术师、→对应剑圣、←对应枪神、↓对应皇家护卫，各职业的2级、3级和4级基本价格均为300、700和5000。任意方向连按两次可切换但丁老哥弗吉尔的职业"暗杀者"，能够使用阎魔刀进行攻击，但这一职业不能升级。从各职业的特点来看，骗术师强化移动和回避，剑圣强化近战实力，枪神强化枪械攻击，皇家护卫强化防守与反击。初期以提升剑圣和枪神的职业等级为主，在上面的武器介绍中也可以看出，剑圣和枪神职业是发挥武器真正实力的关键。至于骗术师，至少要达到LV3有SKY STAR，才有比较高的实用价值，而皇家护卫的绝对防御、一闪等都是超上级者向的技巧，适于研究，普通实战时不推荐使用。暗杀者职业除了起到丰富攻击方式的作用，还具有回复魔力的宝贵属性，可善加利用。



真升龙拳

4级剑圣的真·升龙拳(REAL IMPACT)有着强悍的攻击力，不过其真正的恐怖之处要配合魔人变身来使用。真·升龙拳原本有3段伤害，命中敌人瞬间变身，可以增加1次伤害，在第4击时由魔人变回来又能增加1击。5段真·升龙拳可以达到最大的伤害输出，熟练掌握后在BOSS战和对付强敌时十分有用。

潘多拉666



但丁的新武器潘多拉因为变化多端而十分抢眼，结合枪神职业更是妙用无穷。4级枪神特技PF666出招动作楼慢，但箱子一开，圣光一闪，死神的黑袍马上被扒掉，骑士盾牌立即被粉碎，就连十分难缠的最强杂兵雷兽都可以一击打成灰色，实在是居家旅行、杀人灭口的必备神技！

火星人但丁

DREADNAUGHT是但丁4级皇家护卫的专用技能，会变成无敌的铠甲状态，俗称"火星人但丁"。火星人的持续时间很短，但有一个BUG可以让但丁保持火星人的外形，只是没有无敌能力。方法是在铠甲状态消失瞬间换剑系武器，之后只要不换剑系武器，不离开当前场景就不会变回来。

骗术师(TRICKSTER)

技名	指令	对应等级
DASH	地面任意方向B	LV1
SKY STAR	空中任意方向B	LV3
MUSTANG	DASH后接触敌人时B	LV2
FLIPPER	被敌人打飞时B	LV2
AIR TRICK	RB+前+B	LV4

招式及能力说明

DASH	地面前冲一段距离，有短暂无敌时间。
SKY STAR	空中DASH，变身为魔人后可在空中连冲两次。
MUSTANG	蹬着敌人垂直跳起，跳起高度大于普通跳跃。
FLIPPER	空中受身，减少受创后的硬直时间。
AIR TRICK	瞬间移动到锁定目标的上方，瞬移有一定的距离限制。





剑圣(SWORDS MASTER)

技名	对应武器	指令	对应等级
PROP	大剑叛逆	地面B	LV1
SHREDDER	大剑叛逆	PROP后B	LV1
AERIAL RAVE	大剑叛逆	空中BBBB	LV2
DRIVE	大剑叛逆	地面RB+后+B	LV3
QUICK DRIVE	大剑叛逆	地面Y+B	LV3
OVER DRIVE	大剑叛逆	DRIVE后B	LV4
DANCE MACABRE	大剑叛逆	地面RB+前+B连按	LV4
SHOCK!	基伽美什	地面B	LV1
SHOCKING!	基伽美什	空中B	LV1
BEAST UPPERCUT	基伽美什	地面RB+前+B	LV2
RISING DRAGON	基伽美什	BEAST一段蓄力后放开B	LV3
DIVINE DRAGON	基伽美什	BEAST二段蓄力后放开B	LV3
REAL IMPACT	基伽美什	地面RB+后+B	LV4
DISCIPLINE	路西法	任意方向+B	LV1
CLIMAX	路西法	RB+后+B	LV2
BONDAGE	路西法	地面RB+前+B	LV4

招式及能力说明

PROP	纵向转剑，速度快，判定持续时间长，并有浮空效果。
SHREDDER	连续第二次转剑，与第一段效果相同。
AERIAL RAVE	空中四连斩，可长时间滞空。
DRIVE	直线剑气攻击，有贯通和浮空效果，准备时间长，可蓄力。
QUICK DRIVE	砍一剑后立即使用DRIVE，不可蓄力，但发动迅速。
OVER DRIVE	在剑气之后追加剑气攻击，最多连发三次。
DANCE MACABRE	华丽的乱舞技，最后一击威力巨大，但不可取消。
SHOCK!	向地面猛砸一拳，四周产生有吹飞效果的冲击波，蓄力可提升威力。
SHOCKING!	从空中向地面猛砸一拳，效果与SHOCK!基本相同，但不可蓄力。
BEAST UPPERCUT	具有浮空效果的勾拳，威力一般，但之后有派生技。
RISING DRAGON	动作非常像升龙拳，但丁会在出拳后跳起。
DIVINE DRAGON	动作非常像肯的超杀"神龙拳"，威力大，但准备时间过长。
REAL IMPACT	动作非常像隆的超杀"真·升龙拳"，准备时间比神龙拳短，但威力更大。
DISCIPLINE	使所有悬浮在空中的无尽剑刺向同一方向。
CLIMAX	使所有悬浮在空中的无尽剑在自身周围爆炸，有一定的防护效果。
BONDAGE	使所有悬浮在空中的无尽剑刺向同一目标。



枪神(GUNSLINGER)

技名	对应武器	指令	对应等级
TWOSOME TIME	黑檀木与白象牙	地面任意方向B	LV1
RAIN STORM	黑檀木与白象牙	空中B	LV2
HONEYCOMB FIRE	黑檀木与白象牙	地面不按方向B连按	LV4
FIREWORKS	野狼A	地面B	LV1
FIREWORKS AIR	野狼A	空中B	LV2
BACKSLIDE	野狼A	地面RB+后+B	LV3
GUN STINGER	野狼A	地面RB+前+B	LV4
PF594：ARGUMENT	潘多拉	B	LV1
PF422：GRIEF	潘多拉	地面RB+后+B	LV3
PF666：OMEN	潘多拉	地面RB+前+B	LV4

招式及能力说明

TWOSOME TIME	通过摇杆的配合，可同时向两个方向射击。
RAIN STORM	在空中向正下方旋转射击，有较长的滞空时间。
HONEYCOMB FIRE	向正前方高速射击，可使双枪攻击力倍增。
FIREWORKS	把霰弹枪像双节棍一样边耍边射击，攻击面广，但威力不足，硬直也偏大。
FIREWORKS AIR	空中的FIREWORKS，性能相似，有较长的滞空时间。
BACKSLIDE	向正后方射击，具有防护效果，但实用度较低。
GUN STINGER	用霰弹枪使出突刺后的零距离射击，具有吹飞效果。
PF594：ARGUMENT	将潘多拉变为飞行器，可在空中飞行，按射击键为发射导弹，会消耗灾厄槽。
PF422：GRIEF	将潘多拉变为回旋镖，攻击力一般，会消耗灾厄槽。
PF666：OMEN	一次用完灾厄槽的大范围攻击，气槽越多威力越大，准备和收招时间都很长。

皇家护卫(ROYAL GUARD)

技名	指令	对应等级
BLOCK	地面按住B	LV1
AIR BLOCK	空中按住B	LV2
ROYAL BLOCK	被攻击的瞬间B	LV1
RELEASE	地面RB+前+B	LV1
AIR RELEASE	空中RB+前+B	LV2
ROYAL RELEASE	被攻击的瞬间RB+前+B	LV1
DREADNAUGHT	地面RB+后+B	LV4

招式及能力说明

BLOCK	地面防御，可减轻伤害，但对部分攻击无效，可积累护卫槽。
AIR BLOCK	空中防御，效果与地面防御相同，可积累护卫槽。
ROYAL BLOCK	完美防御，成功时不会损失体力，且会积累护卫槽。
RELEASE	释放护卫槽中的能量，能量越多，威力越大，且有无敌时间。
AIR RELEASE	在空中释放护卫槽中的能量，与地面释放基本相同。
ROYAL RELEASE	类似于《鬼武者》的一闪，威力大于RELEASE，但很难掌握。
DREADNAUGHT	铠甲状态，无敌无硬直，但不能奔跑，护卫槽能量越多持续时间越长。

暗杀者 DARK SLAYER

技名	指令	对应等级
SLASH DIMENSION F	地面RB+前+B	–
SLASH DIMENSION C	地面RB+后+B	–
YAMATO COMBO S	地面BBB	–
AERIAL RAVE V	空中BB	–

招式及能力说明

SLASH DIMENSION F	向前方中距离发射剑气，对近距离敌人无效。
SLASH DIMENSION C	向前方近距离发射剑气，对远距离敌人无效。
YAMATO COMBO S	阎魔刀三连斩，收刀动作完成后可回复1格魔力。
AERIAL RAVE V	空中的二连斩，攻击距离和滞空效果优秀。



特殊能力 (ABILITIES)

但丁的特殊能力方面没有尼禄那么丰富，大部分能力都分配到了骗术师职业中了，但基本能力还是一个都不少的，效果与尼禄的能力也相同。需要优先学习的是SPEED、AIR HIKE、TRIGGER HREAT，这三项能力对游戏进程和战斗都有不小的帮助。另外，但丁的魔力上限与尼禄是共通的，只需购买一份就行了。魔人但丁的招式一般会增加HIT数或出招的速度，比如魔人三段跳和空中二段前冲，而大剑的STINGER魔化后的强化效果也非常明显。

技名	指令	基本价格
SIDE ROLL	地面RB+横方向+A	–
KICK JUMP	空中贴墙后A	–
SPEED	连续跑动10步以上	300
GET MORE ORBS	–	2000
ENEMY STEP	空中接触敌人时A	5000
AIR HIKE	空中A	2000
TRIGGER HREAT	–	2000

系统说明

技能成长

本作在系统方面与《鬼泣》前几作相比，变化最大的当属成长系统。角色的各种招式和技能不再是通过消费红魔石(RED ORB)来购买，除了一些固有技，新的技能需要在任务开始前或一些场景中的时空神像的SKILL UP画面中，以一种叫荣耀之魂(PROUD SOUL)的技能点数来购买。荣耀之魂只能通过战斗来获得，而且不是即时获得的，只会在关卡评价画面或中途死亡时才会结算。荣耀之魂的取得量与杀敌数量、敌人强度、选择难度、华丽度评价均成正比，要尽快取得更多的荣耀之魂，在这些方面就要多注意了。

比较有意思的是，以荣耀之魂换取的技巧具有灵活组合的特性，玩家可根据手中的荣耀之魂点数多少、操作习惯和战况需要来购买新技能或退还已经购入的技能，退还技能实行的是"全额退款"，荣耀之魂不会有任何损失。虽然通过荣耀之魂的不断积累，到最后一定能学会所有的技能，但玩家在前几遍的游戏中不必为技能学习的先后顺序而伤脑筋。（有全额退款的保证，您还犹豫什么呢？赶快拨打电话定购吧！）购买技能要注意等级制，同一技能有多个等级时，需要从低到高依次购买，退款时则需要从高到低。另外，每种技能都会有一个基本价格，但荣耀之魂的需求量上会随习得技能的数量而不断上浮，一个基本价格几百点的小招式，到最后几项购买时，价格可以到数万，"通货膨胀率"极其夸张，想习得全技能的玩家可要有心理准备啊！

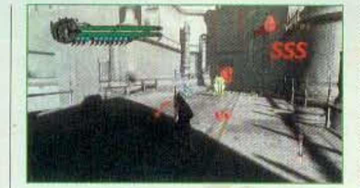
关于道具



在杀死敌人、破坏场景中的物体以及在一些隐藏地点停上一小会儿，便可以得到红魔石。本作中的红魔石不再具有《鬼泣》前几作中唯一通货的作用，只能用来购买道具。《鬼泣4》的回复道具种类有所细化，但各种道具的作用保持了系统的传统。其中，增加体力和魔力上限的蓝魔石和紫魔石非使用型道具，最大持有数便是最大购买数的限制，可使但丁和尼禄的体力和魔力均得到增加。道具也有购买次数越多，价格越高的特性，但在数次购买达到最高价格后，便不会再涨价。除了购买，各种道具还可以在一些关卡的固定位置取得。蓝魔石还有28块碎片分布在各关卡中，每4块碎片相当于1块蓝魔石，全部取得可使主角体力刚好达到两排，蓝魔石碎片的收集会在流程部分详细解讲。

道具名	用途	初始价格	最高价格	最大持有数
小生命之星(Vital Star S)	体力少量回复	1000	5000	30颗
中生命之星(Vital Star M)	体力中等量回复	2000	10000	30颗
大生命之星(Vital Star L)	体力全回复	3500	20000	30颗
小恶魔之星(Devil Star S)	魔力少量回复	2000	15000	10颗
大恶魔之星(Devil Star L)	魔力全回复	3500	20000	10颗
圣水(Holy Water)	对周围敌人造成伤害	10000	20000	30瓶
蓝魔石(Blue Orb)	增加体力上限	3000	50000	6块
紫魔石(Purple Orb)	增加魔力上限	2500	50000	7块
金魔石(Gold Orb)	死后可选择复活	10000	20000	3块

自动模式



在选择角色时可以选择"自动"(AUTOMATIC)操作模式，这个选择对于角色性能有很大影响，选用手动还是自动会让游戏难度发生变化。下面就分别一下分析两名角色在自动状态下的性能变化。

尼禄的自动模式

(1)地面按Y时，会随机发动地面上任意一种按Y使用的招式。

(2)空中按Y时，会随机发动空中任意一种按Y使用的招式。

(3)按B时，会根据与敌人的距离自动发动抓取或投技。

(4)在战斗中会自动对枪进行蓄力，之后按X为发射。

(5)发动按Y使用的招式时，会有一定几率蓄起EXCEED槽，低几率蓄满3级EXCEED槽。

(6)除在地面和空中按Y之外，输入其他指令时不会自动变成别的招式。

(7)在地面和空中连续发动抓取的速度比正常状态要快。

(8)变魔人使用投技时，在枪蓄力的状态还能按X发射幻影剑追打，同时维持蓄力状态。

对于新人来说，自动版的尼禄用起来是相当省心的。自动蓄力枪和自动EXCEED是最大的好处，尤其是自动蓄力枪。在正常情况下，玩家需要放开X才能发射蓄力弹，如果放开X时尼禄处于硬直状态时，蓄力弹会被浪费掉，使用自动后就不用担心这个问题。另外连抓速度变快也是相当有利的设定，在与但丁、死神等敌人的战斗中会相当有用。完成秘密任务02(不落地在空中连用5次投技)时，更是跳在空中连按○键就能过关(抓取距离要强化至最大)。自动版尼禄的缺点就在于按Y键会随机发动招式，这一点对于玩家提高华丽度时是非常有用的，大大省去了玩家变招的烦恼。但在与部分敌人对战时就很要命了，比如最终BOSS。总的来说，除了第11关和第20关外，自动版尼禄都值得一用。

但丁的自动模式

(1)地面按Y时，会随机发动同职业下地面上任意一种按Y使用的招式，以及部分职业技。

(2)空中按Y时，会随机发动同职业下空中任意一种按Y使用的招式，以及部分职业技。

(3)按B时，会随机发动同职业下任意一种按B使用的招式(并不是全部职业技)。

(4)在战斗中会自动对枪进行蓄力，之后按X为发射。

(5)除在地面和空中按Y和B之外，输入其他指令时不会自动变成别的招式。

(6)按X使用潘多拉时，会自动使用潘多拉的任意一种按X使用的招式。

自动版但丁的实用价值要比自动版尼禄低得多。首先，但丁没有EXCEED的设定，其次，但丁蓄力枪的速度很快，没必要自动蓄力，而潘多拉的自动出招反而相当要命。对于但丁来说，活用5种职业、3种枪械、3种武器的变化才是最重要的，而自动版但丁不可能实现这一点，因此不推荐使用自动版但丁。



华丽度系统

STYLISH即华丽度，这是系列的招牌系统了，华丽度评价共分依次是D、C、B、A、S、SS、SSS七个等级，尽量保持高等级状态下攻击敌人，那么华丽度得分也就越高。但如果战斗中受到一次伤害，那么华丽度就会下降3个等级，无伤是保持高华丽度的不二法门。重新挑战已经通过的关卡，华丽度得分还会即时显示，这个设定十分方便。在高华丽度下消灭敌人，可以取得更多的红魔石，而且在关卡评价中，华丽度所占比重也相当大，并对荣耀之魂的获得量有不小的影响，其重要性不言而喻。如何取得高华丽度？请注意以下几点：



如何提高华丽度？

①连绵不断地攻击。要想尽快提升华丽度等级，需要有积极的攻击意识，总之是在消灭掉最后一个敌人之前都不要停下来。

②不断变换招式。重复使用同一招，是无法提升华丽度的，只有不断变换套路才行，至少要以三种以上的招式循环使用才能让华丽度是持续上升。除了近战武器的攻击，以枪械攻击来承接也是不错的选择，总之是变化越多，越容易使华丽度上升。



③一次攻击多个敌人。部分招式击中单个敌人时并不会增加多少华丽度，但如果一次击中多个目标那华丽度等级就会大幅上升，比如尼禄的3级EX STREAK，有范围有距离，一次命中三五个敌人，可以瞬间提升两三个华丽度等级。活用这类招式可以让华丽度提升更加轻松。(尼禄可在进入战场前先蓄好3级气槽)

④适时使用挑衅。在确保安全的状态下使用挑衅，在让华丽度等级提升的同时还可以回复魔力，可谓一举多得。在不同华丽度等级中挑衅，挑衅动作会有不同，两个主角均有11种挑衅动作，很有看头。每场战斗中只有第一次挑衅才能起到增加华丽度的作用，这一点需要注意。

关卡评价

本作的关卡评价指标有了比较大的变动，基本评定的内容只有3项：CLEAR TIME为过关时间；STYLISH PTS.为华丽度得分；ORBS FOUND为关卡中固定红魔石的数量。需要特别说明的是ORBS FOUND，这个项目与杀死敌人后获得的魔石无关，而是需要尽量多地获得可破坏物体中以及游戏场景中可视和隐藏的魔石，获得比率可以看作是关卡的搜索率，只有搜索率达到95%以上，才能令此项获得S级评价。对于这个要把关卡中所有桌椅板凳全拆掉才能得到高评价的设定，不少玩家颇有意见。好在本作的关卡评价标准也有比较大的变化，取得S级的难度也有所下降。三个基本评价项目从高到低分为D、C、B、A、S五个等级，但关卡评价并不是取基本评价的平均值，而是由一个分数决定的，另外还一些特别的奖惩项目(BONUS & PENALTY)会对得分造成影响。关卡得分以一条专用公式来计算：

关卡总分=(关卡基本分+华丽度得分)×时间系数×红魔石系数×奖惩系数×难度系数

系数计算表

时间系数	红魔石系数	奖惩系数	难度系数
S级×3.0	S级×2.0	无伤×1.5	HM×0.85
A级×2.5	A级×1.75	不用道具×1.2	DH×1.0
B级×2.0	B级×1.5	使用金魔石×0.7	SOS×1.8
C级×1.5	C级×1.25	敌方阻碍×0.8	DMD×3.0
D级×1.0	D级×1.0	接关×0.8	HAH×1.8
	无限魔人×0.2		

注："敌方阻碍"(Enemy Handicap)是指在一关中接关多次，游戏难度、敌人AI和攻防能力会随之下调。

关卡基本得分

关卡	基本分
M01	500
M02	1500
M03	2000
M04	2000
M05	1500
M06	2500
M07	2500
M08	2000
M09	1500
M10	2500
M11	2500
M12	1000
M13	2000
M14	1500
M15	3000
M16	3000
M17	2500
M18	1500
M19	3500
M20	1000

时间S级评价标准

关卡	HM	DH	SOS	DMD
M01	0：45	1：00	1：15	1：25
M02	11：00	15：00	21：00	26：00
M03	13：30	18：00	20：00	25：00
M04	13：30	18：00	21：00	33：00
M05	9：00	12：00	18：00	21：30
M06	16：30	22：00	25：00	30：00
M07	15：00	20：00	23：00	28：00
M08	11：00	15：00	17：00	21：00
M09	9：30	13：00	23：00	28：00
M10	15：00	20：00	25：00	30：00
M11	11：00	15：00	17：00	21：00
M12	7：30	10：00	11：30	14：00
M13	13：30	18：00	23：00	29：00
M14	13：30	18：00	24：00	29：00
M15	21：00	28：00	34：00	41：00
M16	18：30	25：00	30：00	37：00
M17	13：30	18：00	21：00	25：00
M18	7：30	10：00	11：30	14：00
M19	22：30	30：00	50：00	60：00
M20	2：30	3：15	3：45	4：30

华丽度S级评价标准

关卡	HM	DH	SOS	DMD
M1	500	500	500	500
M02	6500	6500	9250	9250
M03	10000	10000	10000	10000
M04	6500	6500	9250	9250
M05	6000	6000	7750	7750
M06	12500	12500	12500	12500
M07	7000	7000	7000	7000
M08	6500	6500	6500	6500
M09	10000	10000	13750	13750
M10	10000	10000	11000	11000
M11	11500	11500	11500	11500
M12	7000	7000	7000	7000
M13	7000	7000	8250	8250
M14	6000	6000	7400	7500
M15	11500	11500	12250	12250
M16	10000	10000	10650	10650
M17	17000	17000	17000	17000
M18	5000	5000	5000	5000
M19	12500	12500	20000	20000
M20	5500	5500	5500	5500

关卡总分S级评价标准

关卡	HM	DH	SOS	DMD
M01	5100	6000	10800	8000
M02	42500	50000	108000	80000
M03	55250	65000	117000	95000
M04	42500	50000	117000	95000
M05	34000	40000	90000	50000
M06	68000	80000	144000	40000
M07	42500	50000	90000	50000
M08	42500	50000	90000	50000
M09	51000	60000	153000	55000
M10	59500	70000	135000	225000
M11	68000	80000	144000	240000
M12	38250	45000	81000	135000
M13	42500	50000	99000	165000
M14	36125	42500	90000	150000
M15	59500	70000	153000	255000
M16	59500	70000	135000	225000
M17	85000	100000	180000	300000
M18	32300	38000	68400	114000
M19	76500	90000	225000	375000
M20	28050	33000	59400	99000

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

难度与模式

通关难度	相关要素
HUMAN	GALLERY模式开启
DEVIL HUNTER	SON OF SPARDA难度开启，BLOODY PALACE模式开启
SON OF SPARDA	DANTE MUST DIE难度开启，HEAVEN OR HELL难度开启，GALLERY模式内容增加，PUBLICITY ART增加
DANTE MUST DIE	HELL AND HELL难度开启，S Dante S Nero角色开启
HEAVEN OR HELL	GALLERY模式内容增加
HELL AND HELL	GALLERY模式内容增加

人类难度

HUMAN

简称HM，相当于EASY难度。敌人的攻防能力低，行动迟缓，是个玩起来很悠闲的模式。如果一周目玩的是DEVIL HUNTER，可以玩一遍HUMAN难度，完成蓝魂碎片的收集以及隐藏任务，顺便再赚些红魔石和荣耀之魂。

恶魔猎人难度

DEVIL HUNTER

简称DH，相当于NORMAL难度。敌人的攻防能力处于正常水平，部分敌人和BOSS在不熟悉打法时可能会给玩家造成一些麻烦，但总的来说通过角色能力和玩家熟练度的成长，还是可以顺利通关的。

斯巴达之子难度

SON OF SPARDA

简称SOS，相当于HARD难度。敌人的攻防能力有明显提升，而且关卡中敌人的配置发生比较大的变化，玩起来会有一定的新鲜感。因为数据的继承，体力和招式数量已经提升了很多，所以感觉不比一周目玩DEVIL HUNTER困难多少。

但丁必死难度

DANTE MUST DIE

简称DMD，相当于VERY HARD难度，《鬼泣》系列"的经典设计。敌人能力大幅上升，配置方面与SOS基本相同，但敌人会随战斗时间或体力削减程度而魔化，之后攻防能力又会上升到新的高度。这个难度是动作游戏高手和《鬼泣》FANS的必修课，也有很多可研究的内容，对于DMD的研究请参看流程部分。

天堂或地狱难度

HEAVEN OR HELL

简称HOH，这个难度"天堂或地狱"在《鬼泣3》中就出现过，即敌我双方均为一击死，让战斗难度变得非常低，连续开枪就行了，的确是"天堂"啊！不过还是要小心一些有攻击力的机关，一不小心就下"地狱"了。注意，在此难度下不可挑战隐藏任务。

地狱和地狱难度

HELL AND HELL

简称HAH，这个难度听起来相当吓人：敌人能力相当于SOS难度，而我方会被敌人的任何攻击一击必杀！但实际上，这一难度打起来并不如想像中那么夸张。因为如果你挑战过DMD难度，会觉得这里的敌人弱不禁风，而且玩家还有3次复活机会，在CONTINUE后又会恢复到3条命。因为没有与评价相关的成就，因此对于红魔石收集率、战斗评价等因素完全无须考虑，可尽量回避战斗。更重要的是这个难度出现时，玩家已经拥有无限魔人，这会使难度大幅下降。

超级但丁与超级尼禄

S Dante S Nero

即无限魔人状态的但丁和尼禄，算是两件隐藏服装。选择S Dante S Nero后，两位主角的魔力槽不减，可以一直处于魔化状态进行游戏，能够爽快地虐杀敌人。算是千辛万苦通过DMD难度后的一点奖励。

血之宫殿模式

BLOODY PALACE

《鬼泣2》与《鬼泣3 特别版》中均有的生存挑战模式。本作中的血之宫殿模式游戏规则与前两作均有不同，除了体力还有时间限制。消灭各种敌人增加的时间各有不同，通过一层加15秒，单层无伤通过可加30秒。挑战时不能使用道具，体力回复只能依靠一些固定出绿魂的敌人，而且只能一层一层打，不能跳层。血之宫殿共有101层，最后一层会与隐藏BOSS黑暗但丁对峙，难度相当高。玩家虽然可以用无限魔人来挑战，但这样一来最后的评价肯定拿不到S级，也就拿不相关成就了。

血之宫殿模式中出现的敌人，初期只相当于DH难度。随着层数的增加，最后会上升到SOS难度的级别。在80层后敌人会仿照DMD难度一样进入魔化状态，只是攻击意识和攻防能力都不及正篇的DMD难度。要想顺利通过，在前20层要多赚取无伤奖励时间，从第20层之后会连续出现雷兽，会比较浪费时间。用尼禄挑战血之宫殿比较简单，因为尼禄有万能的3级蓄力枪，另外过关后时间是暂停的，此时可以趁机手动蓄满3级EXCEED再出发。使用但丁的话会遇到克雷多和但丁这两名在正常流程中见不到的BOSS，会有一些麻烦。



血之宫殿重点层次提示

20层：与"大火牛"贝里奥对战
30层：与大量"冰兽"福洛斯特对战。
40层：与"蛤蟆"大究对战。
60层：与"花妖"艾奇德娜对战。
80层：与尼禄的小舅子克雷多对战。如果用但丁的话，尽管从来没打过，不过基本战术不变。同样是以突刺迫使其防御后反击，玩家以跳跃后开枪来躲闪，之后再尽情反击。
83层：与大量"冰兽"福洛斯特对战。
85层：同时与两只雷兽对战。虽然看似吓人，但是其中一只出现后会硬直很长时间，趁机狂扁之。
99层：与大量骑士对战。注意别急着消灭黄金骑士，要多让他指挥手下骑士使用"神风特攻"，一次就可以消灭大量杂鱼骑士，从而节省大量时间。
100层：与"苍蝇博士"阿格纳斯对战。
101层：与黑暗但丁对战。这个但丁拥有不亚于DMD难度的实力，一定要小心，特别是用但丁挑战时，基本上还是利用但丁应付突刺后的固定套路来还击。注意当但丁换皇家护卫时因为但丁不能用投技，所以最好是在之前蓄满潘多拉的灾厄槽，这样开战后万炮齐发，能干掉但丁的大量体力。



之后可以用大剑叛逆的ROUND TRIP（地面按住Y不放，之后放开），击中后以KICK 13追击，是非常有效的手段。

成就列表与心得

名称	解锁条件	点数
完成度相关		
A Comfortable Pace	HUMAN难度第11关完成	10
Easy Does It	HUMAN难度通关	10
Half Way There	DEVIL HUNTER难度第11关完成	10
Done and Done	DEVIL HUNTER难度通关	20
Rock and a Hard Place	SON OF SPARDA难度第11关完成	10
Hardly A Simple Task	SON OF SPARDA难度通关	30
Easier Said Than Done	DANTE MUST DIE难度第11关完成	10
All Bow Before You	DANTE MUST DIE难度通关	40
Step into the Light	HEAVEN OR HELL难度通关	10
Tonight, We Dine in	HELL AND HELL难度通关	10
A Throne of Glory	全部难度通关	50
Nothing Left Unsaid	完成所有隐藏任务	10
Speak of the Devil	使用S Dante S Nero通关	20
评价相关		
Smokin'!	战斗中打出S评价	10
Smokin' Style!!	战斗中打出SS评价	10
Smokin' Sick Style!!!	战斗中打出SSS评价	10
Simply Spectacular	任意一关取得S评价	10
The Best of the Rest	HUMAN难度全关卡取得S级评价	20
A Cut Above	DEVIL HUNTER难度全关卡取得S级评价	30
A Stunning Feat	SON OF SPARDA难度全关卡S级评价	40
Never Say Die	DANTE MUST DIE难度全关卡S级评价	50

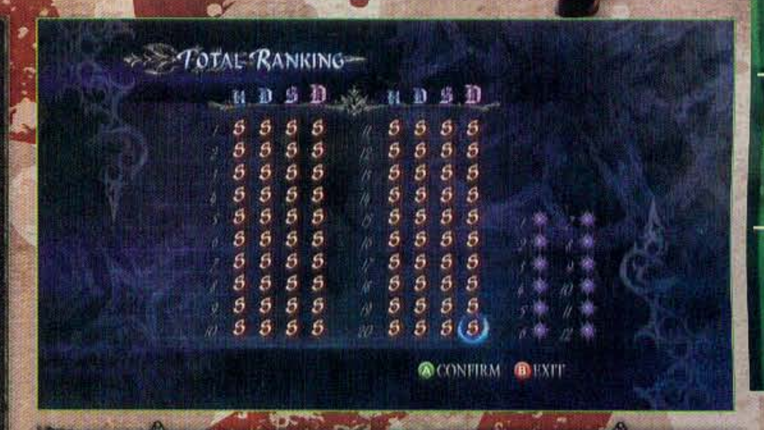
名称	解锁条件	点数
收集相关		
River of Red	累计获得1万点红魔石	10
Your Cup Runeth Over	累计获得10万点红魔石	20
Red Orb Millionaire	累计获得100万点红魔石	40
Filled with Pride	累计获得1万点荣耀之魂	10
Brimming with Pride	累计获得10万点荣耀之魂	20
Proud Millionaire	累计获得100万点荣耀之魂	40
Rookie Devil Hunter	累计消灭100个敌人	10
Skilled Devil Hunter	累计消灭1000个敌人	30
Legendary Devil Hunter	累计消灭10000个敌人	50
Modus Vivendi	体力值上限达到最高	10
Bat Out of Hell	魔力值上限达到最高	10
Item Collector	除圣水外所有道具达到最大持有数	50
Skill Collector — Nero	习得尼禄的全部技能	50
Skill Collector — Dante	习得但丁的全部技能	50
血之宫殿相关		
The First Circle	血之宫殿模式通过10层	10
The Second Circle	血之宫殿模式通过20层	10
The Third Circle	血之宫殿模式通过30层	10
The Fourth Circle	血之宫殿模式通过40层	10
The Fifth Circle	血之宫殿模式通过50层	10
The Sixth Circle	血之宫殿模式通过60层	10
The Seventh Circle	血之宫殿模式通过70层	10
The Eight Circle	血之宫殿模式通过80层	10
The Ninth Circle	血之宫殿模式通过90层	10
Covered in Blood	血之宫殿模式通过101层	40
King of the Palace	血之宫殿模式通过101层且获得S级评价	50

全关卡S级

DMD难度全关卡取得S级评价可以说是所有成就中最大的难点。系列的DMD难度向来都以"难"著称，普通玩家能通关就谢天谢地了，拿全S级可以说是少数达人玩家的事儿。不过在本作中，达成这一目标的其实并不算太难，原因就在于本作的评价系统的变化。这里重点讲一下红魔石收集率这一指标，实际上仅指关卡中固定存在的红魔石，和玩家打倒敌人后出现的红魔石无关。这就迫使玩家必须熟记每一关隐藏红魔石的地点，并破坏每一个藏有红魔石的景物。这让很多老玩家不习惯并为之不满。

实际上本作中的这个设定是在照顾低水平玩家。在DMD难度下时间的要求非常宽松，除第18关和第20关外，这一项拿S级没有问题。红魔石收集率看似烦人，其实只要记住地点，就算是拿100%也是很轻松的，而这一项只要95%就能达到S级了。有这两项S级作为基础，就有了6倍系数，基本上华丽度只要不是太低，总评价就能上S。如果连华丽度都能达到S级，那么就算玩家使用道具或接关都有可能取得S级的关卡总评价了，这个设定实在是太宽松了。

当然，如果你是不屑于拆房子的高手，其实只要有无伤等奖励系数在手，同样可以在红魔石收集率较低的情况下取得总分S级。而且因为这一代有具体的得分，再加上网络排名，同为S级，含金量的高低从总分的高低上就能看得清清楚楚。由此可见，本作的评价系统既照顾了低水平玩家，又给高手提供了可以尽情表演的舞台，可谓相当成功。最后，因为所有通过的关卡均可以反复挑战，所以完全可以在获得新招式、新能力后再挑战以前的关卡，这样要获得高评价会相对容易很多。



万人斩

要想快速拿到这个成就，建议是打天堂或地狱(HEAVEN OR HELL)难度的第17关。本关过关时间约为2分半钟，杀敌数在30人以上。反复N次即可解除成就。不过本作无法查看目前为止的杀人数，玩家只能自行估计了。注意过关时才能解除成就。

百万荣耀

要想快速拿到100万点荣耀之魂，推荐打DMD难度的第10关。在见到本关BOSS但丁之前，玩家表现好一点，取得较高的华丽度，并收集所有红魔石，包括BOSS战场地中的红魔石。故意被但丁打败后选择CONTINUE，再进入"秘密任务07"不停自杀并接关，每次都能获得6000点左右的荣耀之魂。

流程收集指南

注：基本流程因敌人配置不同，因此只对DMD难度重点敌人的打法进行综述，流程部分的杂兵战不再详细说明。BOSS战以DMD难度为准。收集要素位置全难度相同，地名均列出日文与英文，可对照游戏中的地图。

DMD难度重点敌人分析

Mega Scarecrow



大稻草人长得像个铁公鸡，反应迟缓，在"障眼法"(转动视角让敌人不出现在画面内，以降低敌人攻击频率的方法)作用下几乎没什么作为。由于他体积大、体力高，用来赚高评价是最合适的。不过这个家伙一旦出手就非常麻烦，特别是滚来滚去的冲撞，一定要充分利用障眼法将其分别消灭。它魔化后只有用普通攻击才能打出硬直，不过尼禄的投技依然百试百灵。

Frost



俗称冰兽的家伙在DMD难度实力有明显提升，首先是经常会回避地面的投技，其次是攻击意识大幅加强，再就是很难将其打成硬直。尼禄对付它的最佳方式是二段跳后用抓取接投技，可以防止它回避投技。空中对冰兽的投技是不落地的，活用障眼法可以将冰兽一只只消灭，投完后可接3级蓄力枪。但丁对付冰兽就比较麻烦，最佳方法依然是用障眼法形成单挑，再以突刺将其送至版边以真升龙拳或KICK 13(地面RB+前+Y连按)结束战斗。剑圣职业下大剑叛逆的B是迅速而有效的挑空技，连用的话冰兽只要一用普通攻击就会被挑空，之后用真升龙拳速杀。

Assault



蜥蜴的飞扑和潜地攻击都是用跳跃很难回避的招式，不过不断跳跃加移动可以让其无所适从。尼禄对蜥蜴的投技不安全，混战时建议先以突刺将其打翻，再以蓄力枪或跳劈对地攻击，值得一提的是蜥蜴疾退后空中翻滚突击是可以用B抓下来的，而且动作与众不同。但丁对蜥蜴可以用突刺或霰弹枪将其击翻，之后以真升龙拳或KICK 13追击，很快就能将其干掉。

Gladius



魔剑的进攻方式有两种，一种是直来直去的突进，另一种是冲过来使用挑空技，后者的威胁要大一些。尼禄对付魔剑可以在空中使用抓取接投技，用投技时按住RB锁定可以顺便攻击其他敌人。中间再辅以蓄力枪和变魔人，难度不算太大。但丁对付魔剑推荐用蓄力霰弹枪，对于正在蓄力攻击的魔剑，一发即可将其打落在地，之后再以突刺将其摧毁。

Chimera



寄生虫是相当难缠的敌人。带着刀刃的花每隔一段时间就会翩翩起舞，此时只要靠近就会被其打中，即使用投技也会被中断。花活动是有一定时间的，不过在DMD难度下间隔很短，因此特别恶心。尼禄对付寄生虫可以用3级蓄力枪，将敌人击翻确认无误再进行追击，因为3级蓄力枪的威力不俗，加上尼禄的流程中与寄生虫交手的机会不多，总的来说问题不大，但丁和寄生虫亲密接触的机会很多。蓄力霰弹枪对寄生虫有奇效，数发下去不但能击翻寄生虫，还能将花打至活动不能，此时便可以冲过去用KICK 13追击。即使是DMD难度下的寄生虫也挨不了几下。

Blitz

雷兽堪称本作最强杂兵！它身上带电时来无影去无踪，玩家只能待其现身后才能攻击。雷兽消失后的出现方式共有8种，只有部分是来得及攻击的，必须熟练掌握。当其身上的电被打掉之后才能尽情攻击，如果能将其打死而并非让其自爆身亡，可取得大量华丽度得分。尼禄对雷兽的最佳方式就是用3级蓄力枪，看准机会后开枪，大约3枪就能破电。之后就变魔人迅速接近使用投技吧，一次可以用3次投技，中间记得全程按X进行枪蓄力。3次投技加2发3级蓄力枪基本上就能让雷兽滚回老家了。

但丁破雷兽电甲有多种方法。最简单的是方法是使用潘多拉的开箱(枪神职业时，地面RB+前+○)，一击即可将雷兽破甲，不过为防止雷兽中断玩家的动作，最好是先变魔人再开箱。另外还可以用拳套+皇家护卫职业的组合，近身按Y出拳后立刻按B进行完美防御，反复数次即可将雷兽的电破掉，我方毫发无伤且增加大量魔力。此法看似难度极大，实际上没有想像中那么高，Y后按B只要速度够快就能成功，玩家不妨在第13关找雷兽反复切磋。以蓄力霰弹枪也可以打掉雷兽的电甲，但极为耗时。将雷兽的电击击碎后，两次5段升龙拳就能将其击毙，不过难度同样是非常高的，需要反复练习。

Mephisto & Faust

小死神的全部动作均有明显预兆，而且均可以用跳跃轻松化解，因此没什么难度。尼禄可以用抓取和恶魔右腕攻击其外壳，数次之下即可将其打回原形，如果用自动模式更是轻松自如。但丁则可以用蓄力散弹枪破壳，魔人状态下的潘多拉空中机枪对其有特效，一梭子即可让其现出真身。另外潘多拉的开箱也能一击破壳，只是太花时间了。破壳之后尼禄可以用各种连续技加投技，但丁的真升龙拳对其拥有一击必杀的威力(无需追加)。

大死神的攻击动作虽然也有明显预兆，但其攻击范围大得多，用跳跃很难躲开。DMD难度下一旦被浮士德击中，马上就会遭受他的"万剑诀"攻击，应对方法只有跳跃。两种死神的破壳方法完全相同，但要用障眼法才能确保安全。破壳后的打法差不多，但丁推荐先以KICK 13将其浮空，再接真升龙拳，以防止它逃跑。



Angelo

下级骑士在DMD难度下的打法没有区别，依然是在背后猛殴即可。而黄金骑士的实力则有明显提高，很少给玩家破盾和击倒的机会。尼禄对付黄金骑士可以在它出招时变身魔人，这样它就会震倒，之后可以使用一次投技。其他时候依然是以跑动加3级蓄力枪的游击战术最为安全。但丁对付黄金骑士长则要简单得多，当它在地面蓄力准备使用突进斩时，可以用KICK 13正面硬扛，必定能将其浮空。之后再接真升龙拳即可造成巨大伤害。

当然对付骑士团的最佳方法是破掉它们的合体技黑洞炮，这样能瞬间拿到极高的评价和大量华丽度得分。发动此技的条件是至少有一个黄金骑士长和两个下级骑士，发



动后画面会出现震动的特效，同时有特别的音效。要想击回黑洞炮，尼禄推荐用3级蓄力枪，但丁推荐用潘多拉的X攻击(可先按住不放蓄力)。注意射击时不能锁定，只要面朝黑洞炮的方向，开枪必定是攻击黑洞炮的。从黑洞炮发动到射出的时间是不变的，因此熟悉之后次次秒杀不是梦。

BOSS 贝里奥 BERIAL

"炎狱之霸者"贝里奥是个魄力十足的BOSS，只是实力平平，攻击很模式化。DMD难度时，尼禄一开场即可用MAXIMUM BET(魔人状态下RB+后+B+Y，蓄力后威力变大)干掉BOSS一格血。之后在地面近身按B可以让其必定使用踏脚攻击，空中近身按B可以让其必定使用劈刀，掌握这两点就比较简单了。不过贝里奥随后的动作很难预测，光靠这两招是不行的。贝里奥近身有时会毫无征兆地使用全屏爆炎攻击，此时可用魔人变身或SHUFFLE(地面RB+后・前+Y)的无敌时间来躲避。将贝里奥身上的火打熄时是绝佳的机会，连砍数刀后在空中使用投技，并在落地后可再次使用投技，可重创BOSS。获胜后往前跑一段，进入一个小门便可过关。



秘密任务01 灭绝

任务要求：在1分钟时间限制内消灭所有敌人

完成方法：最简单的任务。对着杂兵连用投技就能通过，两下投技消灭一个，时间足够。因为秘密任务中华丽度是不计入过关评价的，所以不必在乎华丽度得分。

MISSION 01 赤之男 BIRDS OF A FEATHER

蓝魔石碎片：无

BOSS 但丁 DANTE

游戏一开始就是尼禄对但丁。第一次玩时为教学关卡，玩家要操控尼禄，分别完成开枪命中但丁5次，用跳跃回避但丁的开枪3次，用翻滚回避但丁的开枪3次，用四连斩命中但丁3次，用挑空斩命中但丁3次，以及用投技命中但丁3次。之后就是真刀真枪的实战了。找准机会砍两刀再接一个投技，可以迅速削减但丁的体力。高难度时变魔人，近距离与但丁对着开枪，将其定位，再使用投技便可轻松过关。另外，为评价需要，记得抽空砍一下长凳，会出红魔石。



MISSION 02 地狱门 LA PORTE DE L'ENFER

蓝魔石碎片：3块

由剧场前广场(OPERA HOUSE PLAZA)进入物资保管栋(STOREHOUSE)，在一层左侧利用蹬墙跳，可获得一块用于复活的金魔石。在二楼有强制战斗，进入礼拜堂(CATHEDRAL)后调查下层的柱子，可以取得关键道具"负の遗产"(Evil Legacy)，之后恶魔右腕可在锁定后进行抓取。在监牢里可利用抓取获得一颗小生命之星。在特定位置抓取光球，可以到新区域。屋外テラス/商业区(TERRACE/BUSINESS DISTRICT)的走廊转角处，在柱子上有一个写着符咒的纸，调查后便会进入**秘密任务01**(SECRET MISSION)，按要求完成便可获得1块**蓝魔石碎片**。在居住区(RESIDENTIAL)场景中有一块巨大的红魔石，连续攻击可获得不少的红魔石，获得量与招式的攻击力成正比。上左侧房顶，在左边拐角处又能找到1块**蓝魔石碎片**。カエルラ港(PORT CAERULA)左行进入货物仓库，全灭敌人后连续攻击蓝色轮盘，可打开蓝色封印，这样就能到达货仓上层放下吊桥。在第1采掘场(FIRST MINING AREA)用抓取来到上层，这里有一个蛇身人偶，类似于前作中的连击石像，只要连续攻击人偶，将华丽度评价打到B级，就可以打碎人偶，获得一些红魔石以及1块**蓝魔石碎片**。注意，打击人偶无法增加华丽度得分。在金色的时空神像处可以购买道具或调整技能，从右侧的门出去就是BOSS战了。

MISSION 03 白翼 THE WHITE WING

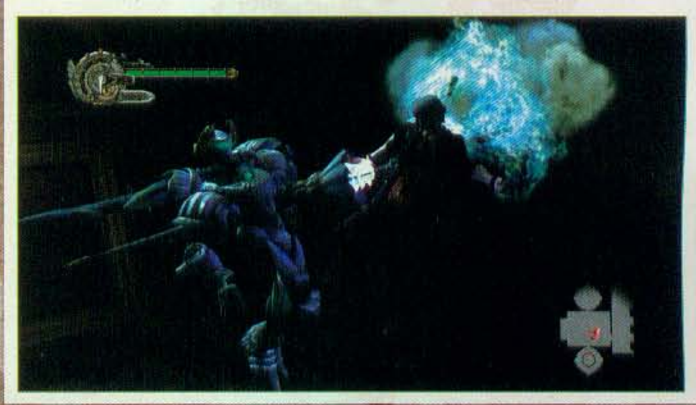
蓝魔石碎片：3块

在第2采掘场(SECOND MINING AREA)连续抓取到达上层出口后，先别往前走，上方还有光球可以抓取，利用一次蹬墙跳以及合适的抓取角度，可以到达最上方的平台，那里有1块**蓝魔石碎片**，将抓取距离升至2级会比较容易取得。这里还有1块**蓝魔石碎片**，但取得难度比较高，需要由上方出口处的平台向画面外侧用一次突进斩，在空中使用回旋上升斩，以达到一定高度，再用一次二段跳就能到达一个隐藏的平台，在平台里侧的坑道中取得碎片。因为需要多种技能，第一次到达这里时很难拿到，可在二周目来这里。第16关用但丁的话取得难度会低一些。

在出口前左拐，可以得到一颗小生命之星。由フォルトゥナ城正门(FORTUNA CASTLE GATE)进入场堡，由光の广间左侧的门进入大回廊，再由大回廊进入城堡左下角的修练の塔2楼，需要多次抓取光球才能到达对面，这里的天花板上有刺，而落下的话又会发生战斗，浪费时间。因为光球会移动或消失，所以需要计算好抓取的时间差才不容易失误。经过フォリスの泷时，在一根柱子上方可以获得一颗小生命之星。而路边的红色蛇身人偶砍不动，那是为但丁准备的。在光の广间(GRAND HALL)2楼右侧攻击蓝色轮盘，解除封印后打碎右边的镜子，在镜子背后有1块**蓝魔石碎片**。



从右侧的门经由资料展览室进入藏书室(LIBRARY)，消灭一些骑士后，进入内堂，取得恶魔右腕的新能力"水银のアニマ"(ANIMA MERCURY)后便可过关。



MISSION 04 吹雪与蛙 蓝魔石碎片：1块 COLD BLOODED

尼禄的新能力是可以用恶魔右腕点燃刃之齿车，攻击齿车令其旋转，再用右手推动齿车，可以让齿车向前方撞去，可将蓝色封印石撞碎。在光の广间(GRAND HALL)用齿车打碎大厅中间的一块封印石。在大回廊中间有两个齿车，把其中一个往左侧尽头推，撞碎封印石后可以解放另一个齿车，将这两个齿车推到中间，归位到紫色圆坛处。由大回廊右侧进入晚餐室(DINING ROOM)，之后利用齿车挡住通道中的火球不断前进，直至将火球发射



装置撞碎。调查在发射装置后面的墙壁，可以进入秘密任务02，完成后可以获得1块蓝魔石碎片。在大回廊(LARGE HALL)的铁笼区域干掉几个杂兵，攻击圆盘后笼子开了一个口，把笼内的齿车推向大回廊中央打开机关，便可进入武斗场。

BOSS 贝尔 BAEL

在攻击两个冰妖后，贝尔会亮出它的真身，原来是一只大蛤蟆。贝尔总是跳来跳去的，用尼禄比较难集中攻击，而最烦人的一点在于它经常召唤两个冰妖。建议DMD难度时手动蓄满3级EXCEED后用突进攻击，数次之后当妖女发红时就可以用投技拽出贝尔痛扁了。如果妖



女给尼禄送上冰之拥抱可谓正中下怀，可用魔人变身挣脱，让BOSS提前出现。(被贝尔一口吞下时也可以变身挣脱)因为贝尔的体积够大，要是在攻击过程中把蛤蟆打趴下了，那就赚到了，砍上几刀后再用投技，可以进蛤蟆嘴里一顿乱捅，怎是一个爽字了得！值得一提的是MAXIMUM BET在近距离能形成多段判定，威力巨大！战胜贝尔后获得右手的新能力"ルサルカの亡骸"(RUSALKA CORPSE)，这样一来，接近隐藏红宝石点或接近秘密任务时，尼禄的右手就会有发光的提示。进入武斗场旁边的门，本关就结束了。

秘密任务02 举重

任务要求：不着地在空中连用5次投技

完成方法：如果之前升级了抓取距离，那么这个任务的难度也不大。在空中锁定敌人，抓取令敌人浮空后松开锁定键，直接用投技即完成了一次空中投，反复些操作即可。

MISSION 05 归天 蓝魔石碎片：2块 TRISAGION

在卫兵墓地(SOLDIER'S GRAVEYARD)阶梯的后面，可以发现秘密任务03，完成后可获得1块蓝魔石碎片。在城主私室(MASTER'S CHAMBER)打破火炉上方的镜子，可以找到秘密任务10，完成后可获得1块蓝魔石碎片。用修炼の塔的齿车撞碎封印石会掉到地下，在那里干掉两个死神后，可取得羽のタリスマン(WING TALISMAN)，红色的弹跳机关便会开启，用弹跳机关可在此场景中获得一瓶圣水和一个小生命之星。大厅的弹跳机关已解锁，跳上吊灯后可破坏教皇画像出现密道。画像左边柱子上有隐藏红宝石，右边有一瓶圣水，取得方法是先习得ROULETTE SPIN和CALIBUR，在柱子下方跳跃→上升斩→蹬墙跳→上升斩→前冲斩，就可以到达柱子上方的平台了。由密道往地下走，还可以取得一颗小生命之星。之后一路前行至地下实验栋即可过关。

秘密任务03 非暴力抵抗

任务要求：不攻击敌人将华丽度提升至C级

完成方法：任何攻击命中敌人都算任务失败。一般方法是用攻击命中瞬间回避的方法来增加华丽度，还可以适时使用挑衅，不过这个方法对回避时间的要求比较高。还有一种方法是等学会抓住敌人当盾牌的技能后，抓住一个敌人，让它们鬼打鬼，这样也可以增加华丽度，而且难度相对较低。



秘密任务10 傀儡大师



任务要求：在2分钟内用齿车打碎5块封印石

完成方法：比较简单的任务，两分钟的时限绰绰有余。需要掌握的是对齿车砍一刀或砍两刀后推动的距离，推动的方向也要准一些。5个齿车的位置比较明显，一般熟悉一次，第二次便可完成。

MISSION 06 第2次觉醒 蓝魔石碎片：3块 RESURRECTION

在起点处先不要跳到下面去，绕到圆形区域后方可得到1块蓝魔石碎片。落下后有一个红色的蛇身人偶，用尼禄无法击破。来到游戏室(GAME ROOM)，这里需要玩走格子游戏，攻击色子，色子停下后的点数即为移动步数，不同颜色的格子会出现不同的情况，红色会发现战斗或需要躲开激光攻击，蓝色会出红魔石或宝箱的奖励，白色为什么情况都不发生，黄色为走岔路，高难度时会出现紫色格子，停在上面时需要与强敌或BOSS战斗。棋子走到终点，就可以走出游戏室。走格子游戏在高难度时非常磨人，不过丢色子是有技巧的，想要几点就有几点！色子的翻转顺序是1、4、2、6、3、5，攻击色子时面朝上的点数即为最终得到的点数。如果觉得色子转得太快，可以在自己要的点数后面数翻转次数，翻转五次之后马上出手就行了，第19关也可以用同样的方法。

在魔剑の间(CONTAINMENT



ROOM)会发生与魔剑教团干部阿格纳斯的战斗，不过这个邪恶科学家躲在玻璃后面，无法攻击到，需要将飞剑投向玻璃。需要注意的是，每隔一段时间，房间内会持续放出电流，此时站在房间中间的发电机上就不会受伤，但还是要小心飞剑的攻击。把玻璃打碎后发生剧情，尼禄取得阎魔刀，此后就有魔化能力了。魔化时除了攻击力提升，体力还会慢慢回复，但是无限魔人没有回复体力的能力。在フォリスの泷(FORIS FALLS)攻击轮盘后放下吊桥，向上走可以看到1块蓝魔石碎片，用二段跳便可取得。在天使降诞の间(ANGEL CREATION)左侧的三个笼子后面可找到了秘密任务04，完成后可获得1块蓝魔石碎片。消灭两批骑士，来到地下实验栋，从这里利用弹跳机关可以返回上层。从光の广间的2层绕行，前往瀑布上方，从刚才放下的吊桥前往森林就过关了。

秘密任务04 财宝追踪者

任务要求：2分钟内找到99个隐藏的红魔石

完成方法：虽说是99个，其实红魔石集中在3处，利用尼禄右手发光的提示，慢慢搜索，应该不难完成。需要注意的是，每次进入任务，红魔石的位置都是随机的。

MISSION 07 树海之龙 蓝魔石碎片：3块 THE SHE-VIPER

在伐采许可区（FOREST ENTRANCE）发现的秘密任务08是但丁专用的，尼禄无法完成。在一个树洞中可以找到一颗"中生命之星"。在风の溪谷（WINDSWEPT VALLEY）的最上方可以得到1瓶圣水。这里有三条岔路，先走左边的那条进入教会，之后攻击2楼的轮盘，空中会出现隔几秒就会消失的临时平台，利用平台移动到2楼另一侧。在灭びの溪谷（RUINED VALLEY）攻击轮盘后会出现临时平台，可慢慢移动，但途中会有死神干扰，如果掉下去就需要将谷底的敌人全部消灭才能回到上方。峡谷半空中有1块蓝魔石碎片，用二段跳便能得到。在ラピス川（LAPIS RIVER）上层的一棵大树后面，可以进入秘密任务05，完成后可获得1块蓝魔石碎片。在集いの广场发生强制战斗后，绕到回了风の溪谷的右侧，用齿车把中间的封印石撞碎。进入溪谷另一侧后会被一条树龙追杀，现在攻击它并没有用，只要不断向前跑就行了。刚进入忘れられし遗迹（FORGOTTEN RUINS）就看到一个蛇身人偶，攻击人偶令华丽度评价达到A级，便能获得1块蓝魔石碎片。



再往前走，进入最深部，BOSS在那里恭候多时了。

BOSS 艾奇德娜 ECHIDNA

树妖艾奇德娜的攻击变化多端，但因为有BUG打法，所以难度高低对玩家没有影响。BOSS变成蜘蛛状时会产下种子，此时可跳起攻击其身体下方的核心几次，然后魔化用投技，虽然攻击力不算太大，但可以加不少的华丽度。在削减BOSS一定体力后，她会扎入地面，此时是集中攻击的好机会，她的触手攻击可以利用一些滞空型的招式躲过。在把BOSS打成眩晕状态后，先不要使用投技，用其他招式猛攻，当她苏醒过来的时候看准时机按B键，双方会弹开，此时按Y攻击即可让BOSS再次进入眩晕状态。利用这个BUG，反复数次就能让她死得惨不忍睹。最后再补上一发投技，可赚取大量华丽度。胜利后获得セフィロトの实（Sephirothic Fruit），这样就能用右手清除挡路的藤蔓了。



秘密任务05 飞天

任务要求：1分钟内到达最上层

完成方法：利用弹跳机关和抓取光球到达最上方，注意抓取的角度要控制好。中间的一个弹跳机关被铁框围着，铁框可以打破，也可以直接从下方挤上来。有二段跳的话这个任务会容易一些。

MISSION 08 信条告白 蓝魔石碎片：2块 PROFESSION OF FAITH

在旧修练场（ANCIENT TRAINING GROUNDS）途经的过道上方有一颗种子，将其打破后可以得到1块蓝魔石碎片。一路来到优しき森（LOST WOODS），这里的十字路口需要朝着影子的反方向前进，连续走3次后便能找到出口。走错的话会进入强制战斗，在强制战斗场景中有1块蓝魔石碎片，用二段跳便可获得。走出森林后，跑过长长的大桥，在那里要与女主角的老哥克雷多战上一局。

BOSS 克雷多 ANGELO CREDO

克雷多变身成单翼魔剑士后有着出色的防御能力，但在掌握套路后，DMD难度的克雷多也不过如此。在突进攻击被防御后向前二段跳，之后抓住破绽使用突刺→挑空→投技的简单连续技。反复数次后克雷多的盾牌便失去了光芒，此时可一阵猛砍接投技造成巨大的损伤，华丽度也不低。克雷多的标枪连投可以用B打回，不过难度较大。推荐用RB+B打回标枪，虽然没有攻击力，但是可以打出绿魔石，难度也低得多。胜利后获得右手的新能力アイギスの盾（AEGIS SHIELD），此后便能举着敌人当盾牌了。



MISSION 09 仅仅为了你 蓝魔石碎片：2块 FOR YOU



进入教团大圣堂（GRAND HALL）后，在左侧可以看到一个蛇形人偶，把华丽度打到S级，便可获得1块蓝魔石碎片，右侧可以捡到一颗小恶魔之星。在战斗力解析场（KEY CHAMBER）获得新能力クロノスの键（KEY OF CRONUS），用右手攻击特定机关，可以暂时让时间变慢。在实验体保管室（THE GAUNTLET）攻击轮盘放下升降机。利用时间变慢能力躲开激光不断向上，就能到达出口。注意这里有1块蓝魔石碎片，需要从升降机的一个缺口跳下去才能够取得，不要遗漏了。

BOSS 阿格纳斯 ANGELO AGNUS

"苍蝇博士"阿格纳斯的攻击方式比较丰富，但本身的攻击速度很慢，有足够的时间去判断。召唤出来的魔剑和火焰狗打掉后都会出现回复魔力的道具，因此不要吝惜魔力。阿格纳斯的吸血技发动前会有特殊台词，如果打不下来的话变魔人也能避免他的纠缠。不过全屏吸血的大招就一定要阻止，不然就等着哭吧，手上最好能时刻蓄着一发3级蓄力枪以备不时之需。阿格纳斯最厉害的招式是后期使用的旋转刀刃攻击，如果被此技逼到版边必定会被秒杀，因此一定要躲得远远的。对阿格纳斯专用的投技威力极大，华丽度也加得狂多，分数方面不必担心。



MISSION 10 抓住荣光的人 蓝魔石碎片：2块 WRAPPED IN GLORY

返回升降机处，在强制战斗后打开蓝色结界，可直接落到1楼。利用时间变慢回到大圣堂，那里的吊桥已经放下，可以通过了。在本部内回廊（SECURITY CORRIDOR）把时间变慢后通过横向的光束机关，需要跑跳结合才不易受伤。通过光束区域后，调查右边的门可以进入秘密任务06，完成后可获得1块蓝魔石碎片。在回廊内部有一个快速回旋的刀形机关，时间变慢后可以利用刀面做为阶梯跳上另一边的门。跳跃距离不太好掌握，可能要多试几次。由紫色的升降机来到圆卓の间（MEETING ROOM）后往前走，在时空神像对面可以进入秘密任务07，完成后可获得1块蓝魔石碎片。



BOSS 但丁 DANTE



第二次与但丁的战斗难度上升了许多，原本但丁为玩家所熟悉的招牌技现在都成了我们的阻碍。但丁在回避之后的突刺速度非常迅猛，因此不宜用硬直大的招式对付他。被其连续斩命中只能用魔化来挣脱，不然就会整套连击全中。DMD难度下的但丁因为不会魔化，所以打法和SOS难度区别不大。最简单的打法是选择自动模式在空中连按○键，可不断对但丁使用投技。不过但丁有一定几率会挣开投技，因此玩家还得注意以空中下劈来还击。当尼禄变成魔人或但丁变职业为皇家护卫时，使用投技100%会成功，可连用投技将但丁屈死。

BOSS 圣克特斯 SANCTUS

教皇老爷子虽说在空中飘浮，行踪不定，还有防护罩护体，但实际上是个相当简单的BOSS。几种攻击方式都可以用跳跃来回避，关键在于如何快速拆掉防护罩，增加有效攻击的同时也减少了BOSS的攻击回数。利用空中回旋斩的多段判定，可以很快打碎防护罩，之后不必抓取BOSS放出的光球，快速移动到老爷子下方跳起打两下就能将其击落。然后不必客气，魔化后一套连击再加个投技，几个回合就能把他打入第二形态。之后老爷子在无防护罩时的移动速度会加快，还会躲进石像里，石像的拳头攻击可以用投技挡回，并把老爷子震出来，用这个方法可将第二形态速杀。



秘密任务06 驱虫

任务要求：不让稻草人被寄生的情况下消灭其他敌人

完成方法：稻草人出现后马上把它举起来不要放下，然后快速往右边的山上跳，把稻草人放到山顶上后就不用管它了。回到山下，用投技把寄生虫一下一个地干掉就行了。

秘密任务07 自由狂奔

任务要求：不落下悬崖到达对面的平台

完成方法：这里就是第7关有临时平台的场地，同样会有死神干扰。正常打法是把死神引出后退回原地，把死神干掉后再走平台。不过这样比较费时费力。最简单的方法是习得二段跳、地面突进斩和空中突进斩，在起点边缘使用突进斩会变成冲跳，之后立即使用空中突进斩，再向右一个二段跳就能到达平台。只要注意地面突进斩的方向就行了。





MISSION 12 第2幕 A NEW BEGINNING

蓝魔石碎片：2块



从本关开始使用角色换成了但丁，手感方面变化很大，最好适应一下。在升降机处取得羽のタリスマン(WING TALISMAN)，到下层后可以看到1块**蓝魔石碎片**，需要先站到第二层的横梁上，再利用魔人变身后三段跳取得。之后是10分钟倒计时开始，需要从尼禄的路线原路退回。在最下层启动升降机，附近还可以捡到一块金魔石。在本部内回廊(SECURITY CORRIDOR)取得クロノスの键(KEY OF CRONUS)，旋转刀刃就会停下来。利用3级骗术师空中DASH的无敌时间，可以轻松通过横向光束区域。在教团大圣堂(GRAND HALL)干掉一群骑士后，从侧门去实验体保管室，在升降机的下方一个蛇身人偶，将华丽度打至B级，就能获得1块**蓝魔石碎片**。原路退出，跑过长长的大桥，这一关就结束了。

MISSION 11 闭幕 THE NINTH CIRCLE

蓝魔石碎片：1块

在降临の间(ADVENT CHAMBER)走上楼梯便能看到一个蛇身人偶，攻击人偶使华丽度达到SSS级就能得到1块**蓝魔石碎片**。抓取光球到2楼，坐升降机到达上层，这里的闸门需要站在一边把门对面的敌人拉过来押住机关才能打开。之后基本上都是利用光球抓取前进的路段，沿途还能捡到一颗小恶魔之星。来到上层开动一个红色机关，经过一场强制战斗之后，升降机就会放下。由升降机到达降临之间的最上方，就会进入BOSS战。



MISSION 13 恶魔再现 THE DEVIL RETURNS

蓝魔石碎片：1块

森林的地形虽与之前相同，但因为魔雾的影响，不同场地的连接已经打乱。由旧试练场连续进入两次身后的魔雾会来到遗迹，从缺口处跳下进入魔雾就能前往风の溪谷。消灭敌人打破结界后，进入教会方向的魔雾进入集いの广场，来到ラピス川后由桥下方的魔雾进入，便来到了教会的大门口了。在舍てられし教会(RUINED CHURCH)内，右侧一堆种子处有一个蛇身人偶，用但丁将华丽度打至A级，便可以得到1块**蓝魔石碎片**。由楼梯下方的通道可进入优しき森へ(LOST WOODS)，这里依然是要走与影子相反的方向，需要走四次，走错了就会发生强制战斗。走出优しき森へ，之后便是BOSS战。



BOSS 艾奇德娜 ECHIDNA



树妖的攻击方式与之前没多大变化，不过因为但丁的性能与尼禄差别很大，所以战术也有比较大的不同。特别是DMD难度时，因为没了尼禄的无限眩晕BUG，只能凭真本事。树妖露出核心时建议用暗杀者的地面RB+前+B，空中露出身体时可以用剑圣+大剑的空中B连按，地面昏迷时用无尽剑路西法狂插，华丽度评价会涨得飞快。树妖魔化后的撞击防不胜防，还附加种子乱射，比较难缠，但在天空中布满无尽剑的话，一旦撞上就会加很多华丽度。一周目消灭树妖后，但丁会获得新武器"冲击钢"基加美什(GILGAMESH)。

BOSS 大衮 DAGON

虽说大衮与贝尔的颜色稍有不同，但两只蛤蟆的招式没什么两样，也没有强化过的迹象。但丁虽然没有投技，但打蛤蟆比尼禄还要轻松。以飞脚接近，用真·升龙拳打蛤蟆的大嘴，攻击力极为恐怖，如果蛤蟆动作稍微慢点，甚至连退到暗处都来不及，就被秒杀了。没有打中嘴巴的话，真·升龙拳的伤害没那么夸张，蛤蟆隐身放出精灵时，可故意让精灵抱住，然后用魔化解除冰封，这样还可以节省些时间。将蛤蟆消灭后，但丁获得新的枪系武器"灾厄兵器"潘朵拉(PANDORA)。



MISSION 14 身在森林 蓝魔石碎片：1块 FOREST OF RUIN

因为魔雾已经消散，森林各区域连接恢复了正常，走与尼禄相反的路线，一路退回森林起点即可。森林中出现了一种食人花，会从地下突然出现发起攻击，被它命中不会受伤，但会被拉入异空间发生强制战斗。把花打死可以获得回复体力的绿魔石。在伐采许可区(FOREST ENTRANCE)的亭子里可以找到秘密任务08，这个任务只有但丁才能完成，完成后获得1块蓝魔石碎片。之后退出森林，返回与森林相连的吊桥处就过关了。



秘密任务08 皇家守护者

任务要求：连续完美防御5次

完成方法：用皇家护卫完美防御敌人的攻击还是比较有难度的，更何况是连续5次不能失误。一般采用的方法是将两个死神消灭一个，然后专心BLOCK一个死神的攻击。另外还有更简单的方法，但进入任务时最好魔力全满，在看到敌人有攻击准备时就变成魔人，然后连点职业技能键，魔人状态完美防御会变得很容易，敌人停止攻击时就马上变回来，如此反复可轻松达成目标。



MISSION 15 福耳图那城 蓝魔石碎片：2块 FORTUNA CASTLE

在フォリスの滝(FORIS FALLS)左侧分支一上楼梯就可以看到一个红色蛇身人像，将华丽度升至SS级，就可以取得1块蓝魔石碎片。经武斗场来到藏书室，从里屋地底的缺口跳下，在螺旋楼梯的下方可以找到秘密任务09，完成后可获得1块蓝魔石碎片。因为很多门都被冰封住了，所以但丁的路线基本上就是华山一条道，一些强制战斗也没有需要特别注意的地方。落到螺旋栋(SPIRAL WELL)的最下方，攻击轮盘后，可从蓝色弹跳到更高处。由卫兵墓地绕到武斗场，出现在但丁面前的是另一只大蛤蟆。





秘密任务09 牢不可破

任务要求：无伤消灭所有敌人且不被吸入异空间

完成方法：虽说这是个考验战斗水平的任务，但实际上也有简单的方法。第一批敌人变成魔人也可以轻松解决，只要注意不要被食人花吸入就行了。第二批敌人被寄生，一不小心就会被寄生虫打伤。这里可以在进入任务前先蓄足潘多拉的灾厄槽，在第二批敌人出现后跳起在空中变成飞行器，之后再来个导弹齐射就能将敌人轻松全灭。

MISSION 16 狱炎 蓝魔石碎片：2块 INFERNO

城堡地下充满了毒气，但丁的体力会慢慢减少。起点处的红色蛇身人偶要把华丽度提升S级才能得到1块蓝魔石碎片，可能要花一些时间，损失的体力可捡到上的绿魔石来回复。在游戏室(GAME ROOM)，但丁不必玩走格子游戏，干掉一批飞剑就行了。城堡已经解冻，一路向外退到冰原，在向山崖上方走的时候可以看到3块红魔石，在这里用但丁魔人的三段跳可以上到一个隐藏平台上，这里有秘密任务11，完成后可以获得1块蓝魔石碎片。之后由矿区返回尼禄与贝里奥战斗的场所即可。



BOSS 贝里奥 BERIAL

贝里奥还是那两下子，所以但丁对付这位"炎狱之霸者"比尼禄还要轻松。最快捷的方法是诱使其攻击后用真·升龙拳将贝里奥身上的火打灭，之后趁BOSS倒在地上时再来两个真·升龙拳，基本上就能秒杀了，DMD难度也可以使用这种打法，只是这么打的话华丽度比较低。给贝里奥帮主灭火之后，获得但丁的新武器"无尽剑"路西法(LUCIFER)。



秘密任务11 定点打击

任务要求：在30秒内破坏两个石像

完成方法：两个石像的间隔距离相当远，所以只有利用潘多拉的PF398：REVENGE(大炮形态)的超远攻击距离才能完成这个任务。需要注意的是跑动的方法一定要与石像方向成一直线，以免大炮打歪。



MISSION 17 神之子羊 ADAGIO FOR STRINGS

蓝魔石碎片：2块

由港口返回都市的路上会遇到一些抵抗，而在商业区更是会出现大批敌人。全灭敌人后注意街道边一个绿色的咖啡馆招牌，由此处用魔人三段跳到二楼阳台上可以取得1块蓝魔石碎片。在剧场前广场(OPERA HOUSE PLAZA)打破一扇铁门旁的垃圾筒，可以进入隐藏任务12，完成后可获得1块蓝魔石碎片。



BOSS 阿格纳斯 ANGELO AGNUS



阿格纳斯的基本行动方式变化不大，但招式有些变化，抓着剑鱼进行旋转攻击的那招最具威胁，并利用一些有无敌时间的招式或技巧回避。但丁对付这个BOSS因为没有投技，所以打起来比较吃力。平常可用大剑的空中连斩，看准时机用真升龙拳，就能很快把阿格纳斯送去地狱。过关后获得阎魔刀(YAMATO)，按十字键同方向两次就能选用但丁老哥的职业。

隐藏任务12 障碍赛

任务要求：无伤通过光束区域

完成方法：这个任务因为光束十分密集，看似难度很高，其实有十分简单的方法可以轻松通过。一种是变身为魔人后，利用3级骗术师空中二段DASH的无敌时间，连续穿越，不过如果运气不好，有时也会被光束碰到。还有一种方法是更安全，选枪神职业，二段跳后变成飞行器，直接从光束上方飞过去，只是进入任务前，要多蓄一些灾厄槽，以免中途能量不足。

MISSION 18 破坏者 THE DESTROYER

蓝魔石碎片：无

BOSS 神 THE SAVIOR

本关只有一场BOSS战，对手是比但丁大上数千倍的神像。第一阶段的战斗需要破坏神像除胸口之外的所有宝石，宝石要听到两次碎裂声才算彻底打碎。利用弹跳装置在空中平台上移动，启动光束炮后可以麻痹BOSS，这样就能跑上BOSS的手臂，打碎其左右手腕和肩膀上的宝石。启动火球炮后可以暂时打翻BOSS，脚踝、背后、头部的宝石可以在这个时机打碎。(更简单的方法是使用潘多拉的镭射炮，可以不必去找两个炮台)在平时，还可以用枪械命中BOSS部分位置的宝石。本关的华丽度得分很难提升，比较保险的方法是将石像打倒后，进入右边的跳跃点，然后消灭骑士赚分。在有光束炮机关的平台上，可以诱使骑士往光枪上撞，很快就能达成SSS级华丽度。不过若是敌人没有继续出现，就能离开这个平台后返回，才能引出新的敌人。

第二阶段BOSS的体力槽会显现出来，需要攻击的目标是其胸口的宝石。BOSS使用魄力十足的次元炮时及时弹跳闪避，白色小球用枪打掉可以获得魔力补充。平时可以用双枪慢慢和BOSS磨，当神像从平台下方慢慢升起时，有足够时间用一个真升龙拳直击宝石，可造成巨大伤害。



MISSION 19 继承者 THE SUCCESSOR

蓝魔石碎片：无

新人尼禄算是休息够了，再次进入Capcom经典的BOSS RUSH关卡，只是进行方式稍稍有些改变，需要进行与第6关类似的走格子游戏。棋盘一共有5层，游戏规则基本相同，但只有让棋子移动到紫色或黄色格子时，才能进入BOSS战，胜利后方可来到下一层，不然就会一直在棋盘上跑圈。由于可以控制点数，本关的难度大为下降。BOSS战的顺序分别为骑士团、贝里奥、贝尔、艾奇德娜和阿格纳斯，几个BOSS都打了两三次了，战术和注意点不必赘述。



MISSION 20 新生 LA VITA NUOVA

蓝魔石碎片：无

BOSS 魔皇圣克特斯

终于赢来了最终BOSS战，这个BOSS是第11关教皇老爷子的强化版，移动速度和攻击频率有所增加，但招式变化不大。打法依然是先利用制空性能好的招式迅速破坏防护罩，之后边回避BOSS的攻击边接近，如果跳起攻击被BOSS防御，那么立即跳起使用投技破防，趁BOSS出现硬直时将其击落，然后魔化后打一串连击，再以投技伺候，可对老爷子造成重创。在BOSS体力较少时，打碎防护罩后他会直接落地，并举着大剑猛冲，此时看准时机用投技可以直接空手入白刃，狂赚华丽度得分，再来两个回合就能将其打败。之后是一场剧情式的战斗，老爷子会与神像合体为"伪神"，尼禄的其他招式已经没用了，只需要在伪神的大手拍下来时使用投技将其挡回，连续成功两次之后，便会迎来大结局。



隐藏结局 在通关过后的STAFF画面时，玩家可以操控尼禄打一些杂兵。杂兵会慢慢向画面中间的女主角姬莉叶靠过来，只要在这段时间内保护女主角不被杂兵攻击到，且不按START键跳过STAFF画面，那么之后就会追加一段但丁、崔西和蕾蒂的隐藏结局动画，三个人最后的POSE比较搞笑。

TOO HUMAN

《无间战神》是一款将北欧神话以科幻方式重新演绎的游戏。尽管它的类型是动作角色扮演，但是随着流程的发展你会发现它的战斗做得也相当有深度，有些战斗不仅困难，而且需要战略性，给这款游戏带来了一抹亮色。如果你喜欢带有粗旷欧洲风格的游戏，那你绝对不应该错过它。而且游戏推出了简体中文版，会让你更好地体验游戏的剧情。

X360	无间战神	Microsoft	动作角色扮演
	Too Human		台版
	2008年8月21日	1～2人	新台币1390元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

文 丁丁　美编 心の永恒

通关时间：15小时



故事设定



3000 年的战争已经让这个世界成为了一片荒凉之地，并且给人类带来了新的冰河时代。气候的恶化，连绵的战火将人类这个物种推到了灭绝的边缘。在这种严酷的情势下，只有通过电气化强化的新人种——埃瑟人可以保护人类最后的生命火种。受到他们庇护的人们虔诚的相信埃瑟人的力量，自那以后这些经过电气化强化的新人类都被称为埃瑟神。

埃瑟神不断地和造成 3000 年战争的机器种族残余战斗，那些机器种族被称为伊米尔的孩子。尽管伊米尔人本身已经被消灭了，但是他们的尖端技术却得到了这些机械种族的继承，并却不断地复制、进化，把人类和埃瑟神一次又一次的卷入战火之中。

很久以后这场战争终于在埃瑟神和人类盟友的合作之下进入了尾声，战斗的区域也被埃瑟神推到了离人类很远的地方。在之后的几百年间人类生存的地区已经没有机器种族的入侵了，也因为如此战争已经成为了人们记忆中的传奇。对于普通人来说，脑中根本不再存在机器猎杀人类的记忆了。那场延续了 3000 年的战斗就好像是上古时代英雄与怪物的传说渐渐远去。

在游戏中我们将会通过埃瑟神巴德尔的视角来经历机器种族的再次来袭，这也是《无间战神》故事的开始……



界面显示

弹药量/类型
飞灵武器
经验奖励系数
敌人等级
角色等级
经验条
当前武器类型
生命值
连击槽
连击等级
连击数
伤害加成
敌人名/敌人生命值

手柄控制



战斗招式解析



格斗攻击

将右摇杆拨向敌人方向

这是巴德尔的基本近身攻击技能，向附近的敌人推动右摇杆就可以砍杀敌人，如果一直推着不动就会发动连续砍杀。但这招只适合对付单个敌人，如果被围攻最好多做移动。



滑行攻击

向敌人方向按住右摇杆

滑行攻击的方式可以适用于多种状况，最常用的是让你可以快速接近距离你比较远的敌人（你攻击敌人的距离会随着级别和装备的不同而不断提升。）如果附近的敌人身上出现了绿环就表示他在你的滑行攻击范围内。在遇到多个方向都有敌人的时候，你可以进行连续滑动攻击，这不仅可以蓄积你的连击槽还可以让敌人无法靠近你。但在使用连续滑动攻击的时候，最好提前找好下一个目标的方向，这样比较容易造成连击。你也可以跳到空中然后按 A 发动空中的滑动攻击。



翻滚

按B键

按 B 键可以发动翻滚动作，这招在实战中的作用非常重要。它具有一定的无敌时间，在面对后期的很多敌人以及导弹攻击的时候都是必须使用的技巧。它是你减少伤害的关键。

远程攻击

向敌人方向按住右摇杆、按LT副武器攻击

持续按 RT 可以发动不间断的攻击，它会自动锁定离你最近的敌人。通常远程攻击都具有穿透装甲的效果，在一些有装甲的敌人面前它可以造成有效的伤害。

按动 LT 可以发动副武器攻击，如果你用的是双手激光枪，它会让角色射出第二束激光。如果你是用的是来福枪，它会让你射出榴弹炮，这在处理大批杂兵的时候会非常有用。

在游戏中如果你需要切换目标可以通过右摇杆的拨动来实现。在碰到一些需要优先处理的敌人时一定要记得手动瞄准。远程武器的另一个妙用就是用它向导弹地精持续射击将可以阻止地精发射导弹。



远程攻击是突击队员这个职业比较擅长的攻击方式，可以发挥出强大的威力。



震空技

向敌人的方向连续推动右摇杆

这招可以直接将大部分的敌人挑到空中，你可以接着按 A 键跳起来追击敌人，你也可以站在地面上用远程武器射击敌人，这时的射击可以快速蓄积连击槽。这将是你游戏中战术的核心部分，它可以让你在不受其他格斗攻击的基础上单个处理敌人。如果你装备了锤子进行震空技还可以一次将多个敌人震到空中。

需要小心的是震空技对于大型敌人无效。



狂暴技

远距离同时向敌人的方向拨动左摇杆和右摇杆

这招将会发出像冲击波一样的远程攻击，可以攻击一条直线上的敌人，并且有将敌人冲倒的效果。用跑动将敌人引成一条直线，保持一定距离再发这招会有很好的效果。它能有效地阻止敌人前进，在敌人还未能靠近你之前就被削弱。在处理一些带属性会自爆的敌人时也可以灵活地运用这招。它同样也可以大量的积蓄连击槽。



终结技

近距离同时向敌人的方向拨动左摇杆和右摇杆

这招和狂暴技的出法一样，但是效果是使用连续攻击和跃空重攻击打击敌人。在对付皮糙肉厚的敌人时最实用了。它不但可以造成额外的附加伤害，还可以快速蓄积连击槽。不过这招的启动比较慢，如果被围攻则要小心使用。



毁灭术

按RB（连击槽至少需要1级）

毁灭术是具有可怕伤害力的范围攻击，它可以震飞并且通常可以直接干掉大批敌人。如果你被重重敌人围住陷入苦战，可以考虑释放毁灭术来解围。在生命值不足的时候也可以靠它来爆出敌人的补血药。而且毁灭术对于 BOSS 来说也具有晕厥的效果。

毁灭术所消耗的连击槽是固定的，不管你蓄积了多少连击，它总是刚好消耗一整级的连击槽。比如你在 3 级连击槽时发动毁灭术，你的连击槽就会降为 2 级。特别要注意的是，也有一种特殊的情况，在滑动中使用毁灭术可以只消耗 50% 的连击槽，非常实用。

当你选择了阵营之后，毁灭术将会发生变化，并且可以通过点数升级，威力也将大大增强。

组合攻击

组合攻击是指你在滑行的过程中（还未达到目标敌人之前）做出另一种攻击，它可以快速的蓄积连击槽并且有附加一些特殊的效果。



组合滑行

滑行中按右摇杆瞄准新的敌人

这可以让你在多个敌人面前快速移动攻击。



组合震空技

滑行中向敌人的方向连续推动右摇杆

这招可以将你的敌人挑至更高的高度，方便你连击。



组合终结技

滑行中同时向敌人的方向拨动左摇杆和右摇杆

这会增加你的攻击次数和伤害值。

组合毁灭术

滑行中按RB

在滑行中发动毁灭术，它将只消耗你一半的连击槽。



连击槽

连击在这款游戏中有着非常重要的地位。战斗中威力强大的毁灭术需要消耗连击槽，下面就是可以加速连击槽积累的方法。由于加速效果可以叠加，所以理论上最有效的加速方法就是连续滑动后接组合震空技，然后跳到空中连斩。

动作	加速效果
滑动	少量
终结技打中单体	少量
连击超过 50 次	少量
空中砍杀敌人	中量
连续滑动	中量
组合攻击后再连一击	中量
用狂暴技干掉带光属性的敌人	大量
用终结技干掉带暗属性的敌人	大量

特殊能力

特殊能力将会随着你技能树的发展而被逐个解开。

飞灵



所有职业技能树的最后一级都会是这个技能。你只需要同时按下左摇杆和右摇杆就可以发动。想要学会这个技能点数，你至少要有 30 点技能。所以 10 级以下的角色是绝对无法学会的。但等待是值得的，一旦你学会了这个技能就会有一个狼的图标出现在你的弹药槽上。

飞灵会有自己的智能，它会在空中飞行并且攻击你的敌人。由于飞灵技能的级别越高，飞灵持续的时间就越长，所以不用犹豫直接将它升满吧。最关键的是当你释放出它的时候它会帮你大量的蓄积连击槽。

飞灵使用过后将会需要几分钟时间重新蓄积，当你再次看到狼的图标出现时就可以重新发动了。面对大批敌人时，记得要使用这招。



机械蜘蛛



当你的技能点数到达一定级别的时候，蜘蛛技能就可以被点亮了。总共有 15 种蜘蛛，每个职业 3 种。一旦你选择了一种，其他的蜘蛛技能也就被锁定了，所以选择的时候还是要慎重。游戏中你按 Y 键就可以发动蜘蛛技能。不过和毁灭术不同的是，蜘蛛技能并不依靠连击槽，会有专门的电力槽显示在画面的右下角，每次使用过后它会有一段充电时间，当蜘蛛再次出现在巴德尔的背后时，你就可以再次使用它了。

战斗呐喊

游戏中按 X 键就可以使用战斗呐喊，激活之后作用在于在一定时间内提高攻击力。当面对一些血厚的敌人时比较有用。和蜘蛛技能一样，一旦你选择了技能树中的一种战斗呐喊技能，你就不能再学习其他的战斗呐喊了。战斗呐喊同样会消耗连击槽，效果也会随着你连击槽等级的增加而增加。



武器介绍

游戏中不同的职业可以使用不同的武器，并且武器的种类也会决定它们的攻击种类以及攻击方式的不同。在游戏的武器菜单中你就可以直接为你的角色换上不同的武器。注意无论是武器还是装甲都会有不同的颜色，这也表示了武器的珍稀程度。颜色与珍稀度的关系如下表：

灰色	珍稀度低
绿色	珍稀度普通
蓝色	不同寻常
紫色	稀有
橙色	极度稀有
红色（精英级、史诗级）	独一无二

游戏中一共有六种不同的武器大类，分别是三个格斗类和三个远程类。你只能同时装备一套格斗武器和一套远程武器。值得注意的是，这款游戏中武器都有耐久度的设定，你的每一次死亡都将导致武器耐久度的降低，一旦耐久度降为零就完全无法使用了。对于一些高性能的武器一定记得在彻底损坏之前到蒂尔的工作室去修补一下。

格斗类武器

格斗武器也分为多种手持方式，每一种都有自己的特性，你可以参考一下面的描述来选择适合自己的类型。

单手武器：增加战斗中取得致命一击（双倍伤害）的几率。
双手武器：以牺牲速度为代价增大单击的伤害值。
同时攻击武器：增加攻击速度和打击次数，但这类武器是狂战士的专利。
大锤和盾：增加装甲加成，守护者的专利武器。



剑系武器

- 造成划砍伤害
- 速度最快的格斗武器
- 主要攻击方向是前方
- 攻击的伤害范围较窄
- 狂暴技为向前放出的蓝色火焰

如果你追求速度，那么剑是你的最佳选择。尽管它的伤害值和同级的其他系武器比不是那么高，但它的速度快，打击点集中。在面对大量敌人的同时你必须要快速变换攻击的角度才能充分发挥它的优势。

杖系武器

- 造成穿刺伤害
- 速度最慢的格斗武器
- 大角度的杀伤范围
- 可以做出360度的攻击
- 狂暴技是向前放出环形的冲击波

杖系武器可能对于初学者来说使用比较困难。但是熟练之后，他们的确是非常有威力的武器。和剑最大的不同就在于它的攻击招式中包括大范围攻击，可以同时伤害多个敌人。配合右摇杆的旋转还可以发出 360 度的攻击招式，在被大量敌人围攻的时候非常实用。但你需要注意它的慢速度，合理的把握攻击节奏非常重要。它是地面武器的首选，但空中作战效果不佳。



锤系武器

- 造成冲击伤害
- 速度中等
- 既可以进行范围攻击也可以进行单体攻击
- 具有带范围效果的震空技
- 狂暴技是大范围的地震攻击

锤系武器就像是处于杖系和剑系之间的武器种类。它的速度适中，攻击多样，伤害值相当可观。配合右摇杆可以做出同时打击前方和后方敌人的招式。它的震空技非常实用可以将群体敌人打飞到空中。这个技能对于天行将和狂战士来说都非常有用。

枪械类武器

枪械类的子弹也分为三种，效果各有不同。

普通子弹：杀伤力适中，射速较高。
电力弹：以牺牲速度为代价增大单击的伤害值。
激光枪：增加攻击速度和打击次数，但这类武器是狂战士的专利。



手枪

- 可以同时攻击
- 射速快
- 装弹速度快
- 可以瞄准多个目标



不要小看手枪的伤害力，射速快加上可以双重伤害其实威力一点也不小。当你用 LT 和 RT 同时瞄准一个敌人射击的时候，可以快速搞定敌人。用右摇杆你也可以瞄准多个敌人射击。但是它们的射程较短，并且弹药量不高是比较明显的缺点。

加农炮

- 你只有选择电气化阵营才能使用
- 远距离攻击力强
- 射速高、伤害大、弹药足
- 副武器可选择较多
- 开火时移动力会变差

当你选择了电气化阵营就可以使用这类威力巨大的武器了。它在攻击的各个方面表现都非常抢眼。点燃加农炮的弹药很足，但是一旦你使用完了，需要经历一个漫长的装弹过程。这点在面对高级敌人的时候甚至是致命的。在发射子弹的时候，你的移动速度会变得比较慢。加农炮的副武器几乎囊括了子弹、电力弹、激光等各种类型。

由于你选择的是电气化阵营，所以会有相应的毁灭术可用。

来福枪

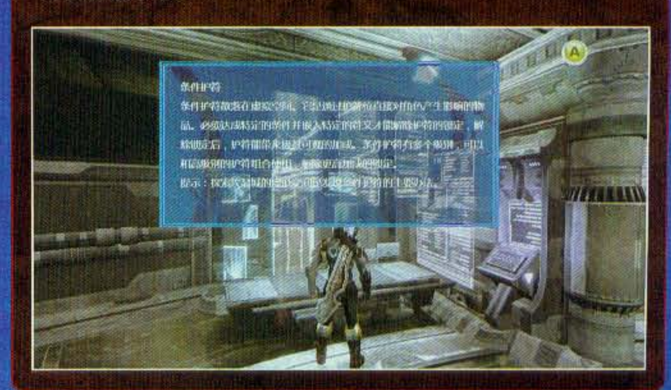
- 火力精准
- 攻击范围中等
- 高弹药量
- 副武器是手雷



来福枪是游戏中最多用途的武器，你不但可以用主武器来射杀远程敌人，还可以用副武器对敌群进行范围轰炸，这几乎是游戏中的绝对主力武器。不过副武器手雷每射出一颗都需要重新装弹，这会延误你的战机，在游戏中要小心使用，时刻注意弹药量非常必要。

护符与符文

最好不要忽视这两样东西，它们都可以给你提供有效的增强效果。护符有各种增强效果，但是你需要先达成要求的目标才能激活它。所以要慎重地选择你想激活的护符，然后有意识的去达成目标。而符文则可以直接镶嵌到有空槽的武器和装备中，它们的强化效果通常很显著，配合多块符文可以让普通的装备发挥出强大的威力，但是符文一旦镶嵌就不可以再取下了。



职业选择

在游戏的最开始就会让你进行角色的职业选择，这不会影响游戏的剧情，但是会对战斗方式有很大影响。

狂战士

善于近战格斗，由于可以手持双手系的武器所以可以很容易地造成高连击。这对于使用各种需要连击槽的特殊技能非常有利。强烈建议后期选择人类阵营，充分发挥高连击和高速度的优势。



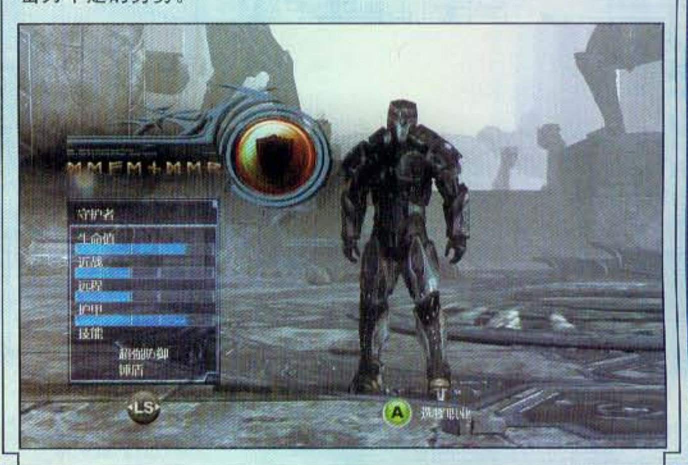
突击队员

远程武器之王，擅长爆炸性武器，弹药量会比其他职业更多。选择机电化之路是明智之举。



守护者

生命值和护甲超强。他在受到强力攻击的时候也不会摔倒，这点在被敌人围攻时非常有用。使用大锤的话可以轻松的将多个敌人打飞到空中。后期选择机电化阵营可以有效的弥补守护者攻击力不足的劣势。



天行将

数值平衡型的角色，适合初学者，擅长空中攻击。他的发展路线比较丰富，两个阵营都有适合他的技能。不过他的特点并不明显，如果是双人合作游戏的话，没有太大优势。



生化战士

尽管攻击力不高，但是有自我治愈能力。他对于玩家的操作技巧要求很高，你必须聪明的制定战术，才有可能取得战斗的胜利。人类阵营会比较适合他，生化战士可以比较容易地改造成一个平衡型的角色，但如果是多人游戏时则可以考虑走机电化之路，将他作为支援型角色来培养。

重置技能树

游戏中你可以多次重置技能树，如果你对之前升级的方向感到不满意，只要在技能树的菜单中按Y键并确定就可以把你之前分配到技能树上的升级点数回收进行重分配。第一次只需要花费1000，第二次花费2000，第三次花费4000，以后每次重新分配的花费都会是前一次的两倍。

流程攻略

尽管这款游戏没有全程的中文语音，但相信不少玩家一路玩下来也能大概了解整个故事。所以在下面的攻略中，我们主要以流程和打法为主。在这次的攻略中我们选择了"天行将"(Campion)这个职业来做，尽管它会少一些独门绝技，但在5个职业中能力最为均衡。下面就让我们开始这场冒险吧。

SECTION 1　SECTION 2　SECTION 3

虚拟空间A　虚拟空间B　虚拟空间C　虚拟空间D

战斗房间1　战斗房间2　战斗房间3　战斗房间4　宝物房间

Sarcophagus Room　Fissure Room　Mural Room　Canal 1　Tram Tunnel　Garage　Warrior Room　Fountain Room　Power Chamber　Bridge spans across to upper area　Secret Area access from upper area　Bridge Room　Canal 2　The Lift　Well Access Room　Sarcophagus Terminal　Grendel's Lair

图例：方尖碑　补给　传送井　电梯　隐藏区域　技能石碑

英雄圣殿 地图

第一章 英雄圣殿

游戏的这一章主要还是让玩家熟悉各种操作，所以难度并不高。

为了追杀在酒馆中出现的嗜血机械兽格伦德尔，巴德尔带领小队来到了早已被人遗忘的英雄圣殿追查线索。进入最初的大厅之后你可以操作巴德尔熟悉一下各种操作，然后向前进入有巨大英雄石棺的大厅，根据指示向右侧有几个士兵聚集的地方走，那里有一扇泛着光的门，先把门旁类似于红色水晶的容器打碎可以得到一些随机的道具，然后进入自动打开的门。

Warrior Room

玩家将会遭遇第一场战斗，在这里只有几个格斗系的机械地精。利用好左摇杆的滑动和右摇杆配合进行近身攻击，来回杀几个回合，可以积累连击点数。在这也可以试试LT和RT的远程射击。很快就能结束战斗，收集附近的道具继续前进。

Garage

大厅中你将会遭遇到多批地精的攻击，要小心的是第二批地精中开始出现了能够发射导弹的地精，如果一味地和普通地精缠斗只会不断地被导弹炸到，记住要不断的移动和躲避。你可以根据导弹的烟雾找到这种地精的位置，并且在靠近之后用震空技(快速向敌人方向推两次右摇杆)，将其打至空中，再跳起接普通攻击，反复一直把它追打至死。记住在后面的战斗也是一样总是首先处理具有远程攻击力的敌人。

结束战斗后，女武神会出现在上空并带走战死的士兵，在后面的流程中如果你战死了，女武神也会来带走你的肉身，你会在最近的自动存档点复活，在一些场景中之前被你杀死的怪物是不会再出现的。

随后一段剧情闪回到了巴德尔执行任务之前，这里是没有战斗的。闪回剧情结束后，回到现在



又有大批的地精来袭，仍然使用滑行左突右冲，尽量控制滑行方向，试着积累连击数。只要不被围住即可。搞定之后打破红水晶收集道具继续前进。

Tram Tunnel

这里仍然有大量地精等着你，这里会出现小型首领"红眼地精"，它会有较长的血槽显示在下方，并且它的红色激光瞄准会增强另外两个导弹兵的精准度。不过不要一味得蛮冲，你只要和它们保持较远距离，可以先杀掉前面得两批喽啰再去解决他们。对付红眼地精仍然是震空技比较有效，因为它在地面会有能量防护罩。

Fissure Room

在这个房间中会有大量敌人的混战，仍然优先处理远程敌人，搞定后多利用跳起后的滑动攻击来摆脱敌人的包围。干掉空地上的敌人，顺着石阶而上，一头拥有巨锤的怪物出现了。他的巨锤震荡攻击用翻滚躲避即可。尽管你也可以用剑或锤头搞定他，但是还有个更有趣的方法。你需要先在远程用枪系武器锁定它不断射击，直至毁掉它的外装甲。这时他会有短暂的迟钝。跑到它背后，当屏幕的右上方出现 A 键提示时，按键跳上他的头顶。接着它会左右晃动两次，我们需要用左摇杆拨向相反方向来保持平衡，等机器人稍微稳定立刻向下推动右摇杆给他灭顶一击。这招爽快度很高，而且非常快捷，需要熟练掌握。

干掉锤头巨魔之后，你会触发新的闪回，你被领往世界之树探头下看，你就进入了命运三女神所在的虚拟空间。这里有着中世纪的风貌，俨然一个魔法的国度，草木苍翠，群山环抱，倒是很好地调节了玩家在冰冷战场上紧张的心情。先别急向女同伴那里走，你可以往后面的岔路探索一番，在这里会有方尖碑，靠近按 A 就会掉落出较好的道具和金钱。（后面路途上出现的所有方尖碑以及道具位置请参照我们的地图来寻找。）



拿到后再去触发剧情。你会得到三女神给你的机器蜘蛛蓝图。回到现实世界后，巴德尔放出蜘蛛点亮了这个场景的所有“传送井。”这也是可以随时通往虚拟空间的大门，靠近按 A 进入虚拟空间 A。后面的流程中你会需要用它解开一些现实世界的谜题。进入第一个井之后，站到有世界树标志的石碑前，你就会学会虚拟空间中的隔空推物能力。来到一旁的大门前按 RT 推开大门，拿到方尖碑的道具后就可以从井口回到现实世界了。记得去打败锤头巨魔时的洞口里拿方尖碑的道具。准备好之后，你就可以新点亮的门继续前进了。

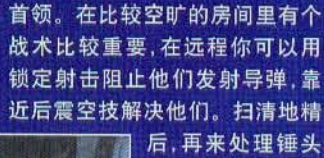
Canal1



过这段室外桥的难点不多，敌人会分批出现。要注意新出现的身体发出橙色光的敌人。他们会根据颜色在被干掉时发出相应属性的伤害。橙色敌人会在死之前自爆，所以尽量用远程攻击搞定他们。利用他们的爆炸，你还可以捎带伤害它门旁边的敌人。

Power Chamber

这里有一个锤头巨魔先别管他。越过它会有导弹地精和地精首领。在比较空旷的房间里有个战术比较重要，在远程你可以用锁定射击阻止他们发射导弹，靠近后震空技解决他们。扫清地精后，再来处理锤头巨魔，按照之前的打法即可。你需要在房间左侧开启开关，然后到房间前段右侧的台阶平台上可以找到战斗房间 3。



Fountain Room

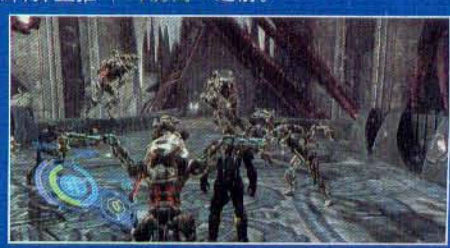
一进房间先用远程武器搞定爆炸系的地精。然后在陆续消灭其他的敌人。很快你会遇到一个有着左中右三扇门的死路，并看到新的井口虚拟空间 B。进入虚拟空间，这里有一个可以推动的指向石，先按 RT 让它指向左边的门。回到现实世界，进入相应的左边门，在有云雾的门前按 A 进入，这是战斗房间 1，战斗房间主要目的是让玩家练级和收集方尖碑里的道具。然后你可以接着进入战斗房间 2，注意这里会有倒计时战斗决定你拿到道具的好坏。

> 战斗房间是可以自选的，你完全可以不打。但我们还是建议你进行，其中会有一些不错的道具。如果在战斗房间里死去，你就会回到房间外，在整个章节完成之前你是无法再进入的。

右边的房间是宝物房间没有战斗，道具一定要拿。

Bridge Room

扫清第一批敌人之后，进入虚拟空间 C 仔细搜索方尖碑，并且推动木墙边的巨石用它砸开洞口。回到现实世界以后继续向前触发战斗，会有地精首领跳下以及导弹地精出现。消灭它们以后跑回井边，从左边的墙上寻找到之前打开的秘密入口，穿过曲折的过道和地精首领曾经站过的桥，前方有电梯带你上到战斗房间 4 之前。



Canal2

这是另一段室外的长桥，在这里会有一批格斗地精和两只冰属性的地精登场。对付带有属性攻击的地精来说，远程攻击比较安全，因为他们死前会冻住周围的物体。如果你用的是步枪，可以用 LT 的副武器手雷来消灭他们。

The Lift

刚进入场景同样有爆炸地精，立即用手雷可以干掉多个。随后只要登上电梯即可，除了战斗之外记得搜集物品。

Well Access Room

处理完第一批杂兵后，会有两个导弹地精及一个首领等在房间的另一边。先躲避导弹冲过去，又会有一批杂兵出现。我们依然按照导弹地精、首领和杂兵的顺序搞定即可。



在这个区域会有一口通往虚拟空间 D 的传送井。这个空间中你需要找到方尖碑，并站在封印上推下巨石。你会在空间的一侧发现紫色的雾气，这时你暂时还过不去，不用管它。

Sarcophagus Terminal

这里会有几批地精，其中一些是导弹地精，结合远程武器可以轻松地通过。搜索一番道具之后，你在中央轨道的两旁泛着光的机器旁按 A 启动巨棺的传送装置。等巨棺停在平台下，你就可以上去了。在巨棺按轨道移动的过程中两旁会有放出小导弹的地精伏击你。按住 RT 连续拨动右摇杆就可以优先瞄准这些空中目标射击。最后巨棺将你送到了格伦德尔的巢穴之中。



BOSS

Grendel's Lair：终于到了第一章的 BOSS 战了。进入巢穴之后不用急着走到大厅中央，先沿着房间的周边破坏红水晶收集道具。等你准备好之后就可以走到大厅的中央，这时格伦德尔会从底部升上来，直冲你而来。不过对付起来比较简单，你只需要积极利用跳跃、砍杀配合终结技就可以重伤它，但也要注意在它用爪子攻击的时候，灵活的用翻滚的无敌时间进行躲避。

第二阶段它会暂时撤退，并且放出飞行怪物攻击你，再次使用 RT 配合连续拨动右摇杆可以轻松搞定它们。被它们附上会不断的吸取你的生命值，因此注意保持距离。由于这时格伦德尔是站立的，所以你需要在攻击间隙瞄准他胸口的核心进行射击。抓住时机你还可以用 RB 的毁灭术来轰它。

抓住规律之后撑不了多久，这头钢铁巨兽就被你粉碎成渣了。通常打过了这个 BOSS，你的级别应该达到了 9～10 级。

第二章 冰封森林

故事回到了埃瑟城。

以后所有的任务中你都可以在暂停菜单中找到回到埃瑟城的选项。

从飞船上下来注意收集场景中的蓝色小方尖碑，这样的方尖碑在城市中散布了不少，由于是初次到达这个城市建议玩家到各个地方逛一逛收集一下道具，充实自身的实力和财力。由于本作是中文版，而且不涉及战斗。我们在城市中的就只给出主线剧情的流程：埃瑟网络中心→伊敦机电化实验室→埃瑟大厅→宴会大厅→海姆达尔办公室→飞船停靠场 1。在大厅中央的环形屏幕电脑上你可以确定自己的位置和目的地。

在伊敦机电化实验室中，你会面临一个不可在以后更改的选择。你需要去选择自己角色的阵营，你是想保留自己的人类特性，走强化连击路线，还是想借助机器化组件来增强自己的毁灭力。两大阵营各有优势，你可以仔细想想再决定。本攻略将会以选择人类阵营之路为基准进行。

决定之后你可以走到实验室的中央按 A 键确定，你会获得新的升级点数。在这个菜单中你还可以购买各种装备，值得注意的是如果你之前收集到了龙之震甲套装部件的蓝图，记得花钱把它们打造出来并且装备上，它们在初期的能力是十分强劲的，每一个部位的装甲都可以提供 +7 的装甲值，全套六件装备起来就有 +42 的加成，相当可观。你还可以在这里买卖符文和其他道具。



如果你需要购买或是维修武器，你可以到大厅另一头的蒂尔工作室去看看。一切准备停当之后，你就可以从飞船停靠场前往冰森林了。

Drop Zone

这一块的难度不大，但不少地精带有冰属性，要小心，最好用远程武器搞定。因为这一段也会有导弹地精出现，一旦被冻住可就只有挨打的份了。在解决了大个的锤头巨魔之后会有一段过场，你们已经被暗精灵们盯上了。随后会出现大量格斗地精，简单解决之后，



有一个地精利用跳跃之门逃走了。你也可以走到那两柱紫光之间，然后像钢铁侠一样被弹射到高处的平台上。

平台 1 这里会有三批敌人，先用手雷处理掉一群橙色的爆炸地精。当它们距离你有一段距离的时候，如果你用的是剑，也可以同时推动左摇杆和右摇杆发出狂暴技来对付他们。向前走会有一个地精首领和两个导弹地精。第三批敌人在传送井旁等着你，清理完之后进入虚拟空间 A，在这个空间里拿完道具就可以返回了。很快你就会看到新的跳跃之门，不过你得先搞定两只黑暗地精。它们的格斗威力很强劲，能攻善守。把其中一只打浮空然后连击追打是比较明智的选择，分别干掉它们之后跳往新的平台。





平台 2 这个平台上会有电系的黑暗精灵以及黑暗精灵狙击手。用远程武器优先处理电系的黑暗精灵，如果被电到，你的生命值会徐徐下降，很麻烦。在这过程中要注意用翻滚躲避狙击手的射击，场景中的能量盾也可以善加利用。如果敌人距离太近，可以考虑释放毁灭术来拉开距离。随后会有四只黑暗精灵出现，先用远程攻击，当他们接近后用浮空战术，集中精力把他们各个击破。

平台 3 登上平台就是和螳螂一样的黑暗精灵首领的对战，远程可以用射击武器来牵制它，这样它就不会放箭，只会跑过来跟你近身格斗。当它抬起前爪，你需要准备好使用翻滚来躲过它的地震攻击。由于它也有能量防御盾，你可以用毁灭术来破防然后接近身终结技。在附近会有战斗房间 1 入口靠近会有 A 键的提示，这个战斗房间比较难，最好在满血的情况下去挑战。

在平台 3 上使用跳跃之门会到达一款小平台，利用传送井到达虚拟空间 B，看过剧情后，到泛着光的树前用 RT 推倒，回到现实世界跳到平台 3 的上层。走一段就会看到新的桥连接着平台 4。

平台 4 最好不要一次惊动太多敌人，分而治之比较简单，收集附近的回复道具，在平台 5 会有一场恶战。

平台 5 在这块平台上会有两只巨魔，一个使用锤头，一个是会发射爆弹。更糟的是还会有几只黑暗精灵以及一队导弹黑暗精灵。要想生存必须积极移动作战，不要当活靶子。先远离行动缓慢，但是攻击力高的巨魔。把黑暗精灵和导弹精灵引开。一旦和巨魔拉开距离，就冲进敌群用强力攻击，不要吝惜毁灭术。随后用滑动攻击耐心消灭残余。然后回到巨魔那边，用远程武器分别击破它们的装甲。然后在分别爬上进行灭顶一击。值得注意的是，会扔爆弹的巨魔背后有巨大的火药桶，你必须先把它砍掉才能爬到他背后。然后你就可以利用跳跃之门离开。

平台 6 经过了一个小平台。你可以继续跳到平台 6 上。这个平台将会有三层，第一层中首先要集中火力毁掉爆弹巨魔的炮口，随后再清掉黑暗精灵，最后在对付行动缓慢的巨魔。搜索装备然后上电梯。



在第二层你的目标就是先到走廊的尽头去毁掉发生器，然后再回来开动电梯。这个推进的过程一定要谨慎。这里会有汽油弹黑暗精灵守卫。被他们打中会在几秒钟内连续受到火属性的伤害。另外注意在他们死之前离开他们的爆炸范围。最终的守卫是一个锤头巨魔，不过你只要俺之前的打法就可以很容易搞定它。毁掉发生器之后回到电梯处，这可里还会出现一个爆弹巨魔和几个黑暗精灵，小心应付即可。

在第三层，电梯一停最好就开始沿场地跑动，因为这里的敌人多得难以置信。蛮干很容易就让女武神降临来接你离开人世。仔细观察环境，在这个平台的顶上的屋顶是靠周边的的一圈支架支撑的，你只需要一边跑动一边用远程武器打破其中的 4 个就会导致整个平台的坍塌。搜索一下道具和方尖碑你就可以继续前行到平台 7 了。

平台 7 在平台 7 上会有一段路你可以选择路径。右边的路会有一批地精和导弹地精，而左边的路则有三只黑暗精灵，随你选择。在下一个跳跃之门的位置会有一个黑暗精灵首领，以及一批地精。先扫清地精，然后在和首领对战。仍然是靠 RB 毁灭术破防，靠翻滚躲避地震攻击。

平台 8 清掉一批敌人之后沿路向右走，在路途中左侧的墙面上会有通往战斗房间 2 的舱门。随后会有一段通往 9 号平台的廊桥，这段中会有多种带有属性的敌人出现，要小心它们在死前的爆炸，尽量用远程扔雷的方式解决。





平台 9、10、11、12、13

先毁掉位于 9 号平台中央的生成器，这会让 14 号平台略微下降，你需要先后毁掉位于 10、11、13 号三处的发生器，才能完全地让 14 号平台降下来接近那上面的传送井。

平台 13 通过13号平台的跳跃之门登上14号平台的窄桥。在对付完一批精英格斗地精以及一个地精首领之后，玩家就可以前往传送井进入虚拟空间C。在虚拟空间中先搜索一下方尖碑，然后站到封印上按动LT提起水流另一边的树桩。树桩会倒下刚好搭成一座桥。现在现实世界中的12号平台通往第二层的桥已经打开。





Trone Room

看过过场动画的霍德尔登场之后，玩家需要对付5只黑暗精灵。震空攻击非常有效，仍然是靠打起一只浮空的方式来将他们各个击破。不要急着用跳跃之门追击敌人，先走到房间的中央进入虚拟空间D。按LT提起木门，这里没有方尖碑可拿，做完之后你可以回到现实世界了。径直走向王座背后的隐藏房间，那里有方尖碑。搜集道具之后你就可以继续前进了。

平台 12 第二层 不要一味蛮打，因为敌人的远程射手不少，你需要把敌人引到桥里战斗，这样利用桥右边的墙壁可以挡掉不少敌人的射击。处理完格斗系的敌人，你就可以快速奔向远程敌人。靠近之后可以用毁灭术造成大片的打击。随后就可以赶往下一个跳跃之门。

平台 16 这个区域的最后会出现黑暗精灵首领，它的实力也不俗。战斗方法和前一只没有区别。

平台 15 注意在这一层消灭了几批敌人之后会有一个非常难对付的黑暗精灵首领出现。它会给你提供不少经验值，不过对付这个怪物的办法和之前一样。注意它双爪抬起的时机，适时用翻滚躲避地震攻击。随后用强力的攻击快速消耗敌人的体力。它的防御力和生命值都很高，所以你可能会打上一会，耐心点并不困难。战胜它之后你就可以用跳跃之门前往霍德尔的宫殿了。



Palace Bridge

在这座桥上你会看到霍德尔正在逃窜，追他的时候要小心一点，他会时不时的回头向你射击。路上会有黑暗精灵掩护，不用急着追霍德尔，你可以直接把敌人打浮空后打下桥。在桥的中段会有导弹黑暗精灵出现，而霍德会在远处向你开枪，尽快解决掉这些敌人。如果你有一定的连击槽可以释放毁灭术速战速决。霍德最终会逃入电梯，而黑暗精灵狙击手出现拖延你的时间，轻松解决之后，等下一班电梯然后继续追赶。



BOSS

Tower 霍德尔已经上到了塔的顶层，电梯会直接把你带到第5层。这五层塔的打法比较一致。每一层的一出电梯就会有一些能量壁的保护，只要射掉其中一段的发生器就可以打破障壁。而平台的尽头会有五个有着能量壁保护的小平台，霍德尔会在上面来回跳跃，并向你射击。你必须射爆所有的5个平台才能把他驱逐到下一层。你可以直接对每个平台进行锁定射击。关键在于利用附近突出地面的设备作为掩体。

仔细观察会发现霍德尔的进攻规律性很强，每次都是连续开4枪，然后跟两个导弹。之前的子弹可以靠侧移轻松的躲掉。后面的两发导弹则需要翻滚躲避。

一直打到第一层终于到了和BOSS霍德尔面对面战斗的时候了，先干掉喽啰，然后用枪锁定霍德尔攻击，在被锁定的情况下他没什么招数，只会翻滚躲闪，完全是个废物，射击一会儿就可以拿下他。



TANK ROOM 2 · Secret Area · ENGINE ROOM 2 · CONVEYOR · Lower Level · BATTERY ROOM 1 · CORE · CONTROL ROOM · 虚拟空间B · TURBINE · BARRACKS · 虚拟空间A · ENGINE ROOM · ENGINE ROOM 3 · MAINTENANCE ROOM · TANK ROOM 1 · 虚拟空间C · 虚拟空间D · Level 3 Secret Area · Engine Room 2 Arena · Level 3 · Level 2 · Level 1 · Level End · TEST FIRE · ENTRANCE WELL · Area Barracks Arena · Barracks Arena · TURBINE · WELL · BARRACKS · WELL · ENTRANCE · C3 version

图例
- 方尖碑
- 补给
- 传送井
- 技能石碑
- 电梯
- 隐藏区域
- 前进方向

世界之蛇 地图

第三章 世界之蛇

再次回到埃瑟城，走到其他埃瑟神聚集的地方和米弥尔对话以后，你就可以直接去飞船停靠站开始新的历险了。不过在那之前，你可以再次通过世界树前的传送井进入虚拟空间去搜索一番道具。千万记得的是到伊敦实验室去把你之前收集到的装甲蓝图打造出来。你也可以往自己的武器上镶嵌一些有附加效果的符石，它们可能会大大的提高你的战斗力和防御力，千万不要忽视。随后去蒂尔的工作室更新一下武器，可以选择打造一些高性能的武器蓝图。一切准备好之后，你就可以去飞船停靠区出发了。



Entrance Well

这一章一路上都会有拿巨锤的埃瑟神托尔协助你。直接进入房间中心的传送井，进入虚拟空间A，拿了方尖碑的道具就站到封印上，将松动的石头推开。会有一个亮着光的洞穴，走进那团亮光就会回到现实之中。

经过连接桥时会发生托尔摔落的剧情。巴德尔只好自己先往前走，这里的敌人不难对付，也没有道具可拿。打完后直接到一个圆盘状的房间中。房间的地板会转动一段时间，并且有不少士兵的尸体在这里，非常诡异。暂不管这些，从圆盘一侧的门出去。

先不急着进入大厅，站在门旁，装备好来福枪，远程不断锁定敌人射击，扔雷。可以消灭不少格斗系的精灵。直到没有敌人过来了再进大厅战斗。消灭干净后收集附近道具，继续到下一个房间。

这个房间中间有一个看起来断了的桥，桥那头有传送井，不过试一试你会发现断了的部分是可以奇迹般地走过去的。直接在传送井旁按A即可。

你会惊奇地发现由回到了最开始入口处的传送井旁，而你的同伴正安然无恙的等在门旁。原来刚才的一切只是幻像。果然再次过桥两人都顺利通过，前面的房间里有不少爆炸地精远程用手雷可以很轻松的炸掉一片。

Turbine



在这里有一些带属性的敌人，优先用右摇杆瞄准它们射击，当敌人死去时会帮你消灭一些附近的格斗地精。这个战术在以后也需要多多利用。搞定所有带属性的敌人之后，你就可以轻松地和剩下的敌人战斗了。由于托尔会吸引敌人，战斗会轻松不少。

Barracks



这个房间会有一个黑暗精灵首领。我们只要翻滚躲避它的地震攻击就行了。然后保持距离用远程武器可以活活把它射死。

Barracks Arena

在这个房间有数量可观的敌人，所以要小心应付。适时地使用毁灭术可以消灭大量的敌人。为你赢得喘息的机会，千万不要被敌人围住。值得注意的是在近战中，即便你跳起在空中，黑暗精灵首领的地震攻击仍然有效，尽量以翻滚来躲避。

Control Room

一进房间会看到两个巨魔正躺在地上，不要害怕他们暂时还不会醒。你需要先用房间里的传送井到达虚拟空间 B。在空间 B 中先到技能石碑之前学会"水上行走"，然后走过另一边的小河，推开门直到一个山坡尽头，站在封印上使用两次 RT 的推动能力，再使用 LT 把水闸提起。这将会打开现实世界中世界之蛇的电源。你可以原路返回，回到现实世界了。这时洛基的声音出现了，尽管他被关在了埃瑟城的监狱里，但是他的精神却能在虚拟空间自由游走，而他现在操纵了这个地区。

这时两头巨魔已经复活了，你可以从控制台左侧的斜坡下去，然后用远程武器先摧毁巨魔的装甲，摧毁过之后，再从身后靠近巨魔，伺机用灭顶一击消灭他们。打败他们之后再从斜坡下去到第一层的平台，你会看到小电梯。这里可以有一个秘密区域，有两台巨魔等着你，搞定之后你可以搜索一下方尖碑然后坐电梯返回。

> 注意这里和战斗房间一样，一旦失败就会强制回到上层，并且不能再进入了。如果在这里战死，很有可能会出现一个 Bug，系统会认为你没有消灭完敌人，让你无法继续触发剧情。 这时只好存档退出游戏，然后再读档方能继续。

回到控制室由于洛基锁住了来时的路，只有从另一边的门出去乘电梯向中心进发。出电梯走一段会遇到死路，把附近泛光的控制器砍坏就可以打开门。

Tank Room 1

这里有一只大锤巨魔和一批黑暗精灵，先瞄准它的锤头射击，打坏之后巨魔的威胁小多了，可以先处理精灵。你可以在靠近巨魔的地方和它们战斗，这样巨魔的锤头攻击反而会帮你消灭一些精灵。

Engine Room 1、Maintenance Room

这两个房间都是大空间的混战，所以要阶段性地推进，好好利用可以在直线上打倒一串敌人的狂暴技（同时向敌人的方向推动左摇杆和右摇杆），连续使用可以有效的把敌人阻止在一定距离之外。这里敌人较多连击比较容易，一旦被围攻，可以用毁灭术解围。





Engine Room 2

消灭了这个房间的敌人之后在靠近房间出口的活塞对面会有一个斜坡，你上去穿过上层的过道，一直走会进入隐藏房间，这里会有另一个通往战斗房间的传送口，你依然需要独自迎战，这个房间比较长，尽头会有方尖碑和传送口等着你。

Tank Room 2、Engine Room 3

这两个空间中仍然有成堆的敌人，注意收集道具，小心应付即可。

Battery Room

一进房间就会遇到无数子弹飞来，最好就是向左边侧移，利用巨大的电池作屏障，分步对付小股敌人。清除了一批黑暗精灵之后，进入大厅。先打远程攻击精灵，最后再和黑暗精灵首领单打独斗就比较容易了。在这个房间中有一个传送井可以通往虚拟空间 C。





Conveyor Room

别急上履带，房间右边有一个方尖碑。拿过道具再上履带，尽量倒退着走，保持距离用手雷爆击敌人。因为空间狭小被围攻就麻烦了，适当的使用狂暴技和震空技也是不错的选择。到了履带的尽头，你会看到成群的黑暗精灵在出口等着你。尽量不要下去，先用手雷和枪射击敌人，你消灭的越多，进入房间后生存的几率就越大。消灭的差不多了就可以进入房间，这里有不少远程射击兵种以及一个巨魔，非常麻烦。可以考虑进入房间吸引敌人，然后发动毁灭术清掉一批。其他兵种清掉后，最后再对付爆弹巨魔。



Core Entry、Core



世界之蛇核心部分的空间十分广阔，好好利用远程手雷以及狂暴技可以很好把敌人在远距离分批扫掉。干掉一个黑暗精灵首领之后，沿着斜坡到平台的上层，在核心的旁边会有一个传送并通往虚拟空间 D。在空间 D 中先收集道具，收集完后站在封印上用 RT 推动石块。这样现实世界中会有新的门打开，出现敌人。消灭敌人后从球形核心对面的电梯，可以到达秘密房间。拿到方尖碑的道具后就可以离开了。

Test Fire

这一段你会经过一个没有敌人并且满是电脑屏幕的控制室，记得搜索一下道具补给。在外面的玻璃走道上，你会看到成群的怪物在窗子上爬过。在通过走道时会有一批地精出现，后面压阵的是一个地精首领和两个导弹地精。先处理导弹地精和首领，最后可以用来回滑动攻击消灭杂兵蓄连击数。下面的房间就会是 BOSS 战，最好换上最强力的装备，换上伤害值最高的来福枪和手雷的组合。

BOSS

Level 1 这一仗你刚进房间，门就关上了，托尔没法进来，你只有独自应战了。BOSS 是一个体型庞大的巨型机器人。尽管它看起来和巨魔挺像，但是它的速度却不可小觑。它的攻击方式都是近身的，包括挥动手臂，跺脚攻击，以及极有威胁的连续锤击地面。

所以你需要保持安全距离不断地绕它跑动射击。它的可打击点有 5 个，射击时用右摇杆可以瞄准它身上的不同部位。足部和躯干的装甲值最低，可以优先破坏。在过程中机器人会召唤地精来骚扰你，最好先消灭他们。

破坏了机器人的躯干以及双腿之后，你就可以瞄准它的双肩装甲进行攻击了，它们的血超厚，足足有三层，需要一些耐心。破坏装甲之后，你才能攻击到机器人真正的手臂，不过离胜利已经不远了。最终机器人还是倒下了。收集一下道具就可以乘电梯离开了。

Level 2 上到第二层后，先走出电梯，然后再回到电梯上，电梯将再次启动，把你带往秘密房间，在这里寻找方尖碑和其他的补给。然后就可以再坐电梯返回了。这次直接跑向前方的门进入另一座电梯就会触发洛基逃出监狱的剧情，本章结束。



Hel C3

虚拟空间A 虚拟空间B 虚拟空间C 虚拟空间D 虚拟空间E

Citadel Arena

UPPER CITADEL LEVEL

Transplant Lab

Showdown Room 2

Showdown Room 1

Dining Room

Chasm

Airport Foyer 2

Elevator Shaft Upper Room

虚拟空间D 虚拟空间E

虚拟空间A

Access to Secret Arena

Airport Foyer 1

GARM BALCONY

Foyer

Outer Wall

Main Gate

Elevator Shaft Lower Room

GARM WALKWAY

Factory Plant A

虚拟空间C

图例

方尖碑 电梯

补给 隐藏区域

传送井

虚拟空间B

Factory Plant B

Factory Plant C

地狱

地图

第四章 地狱

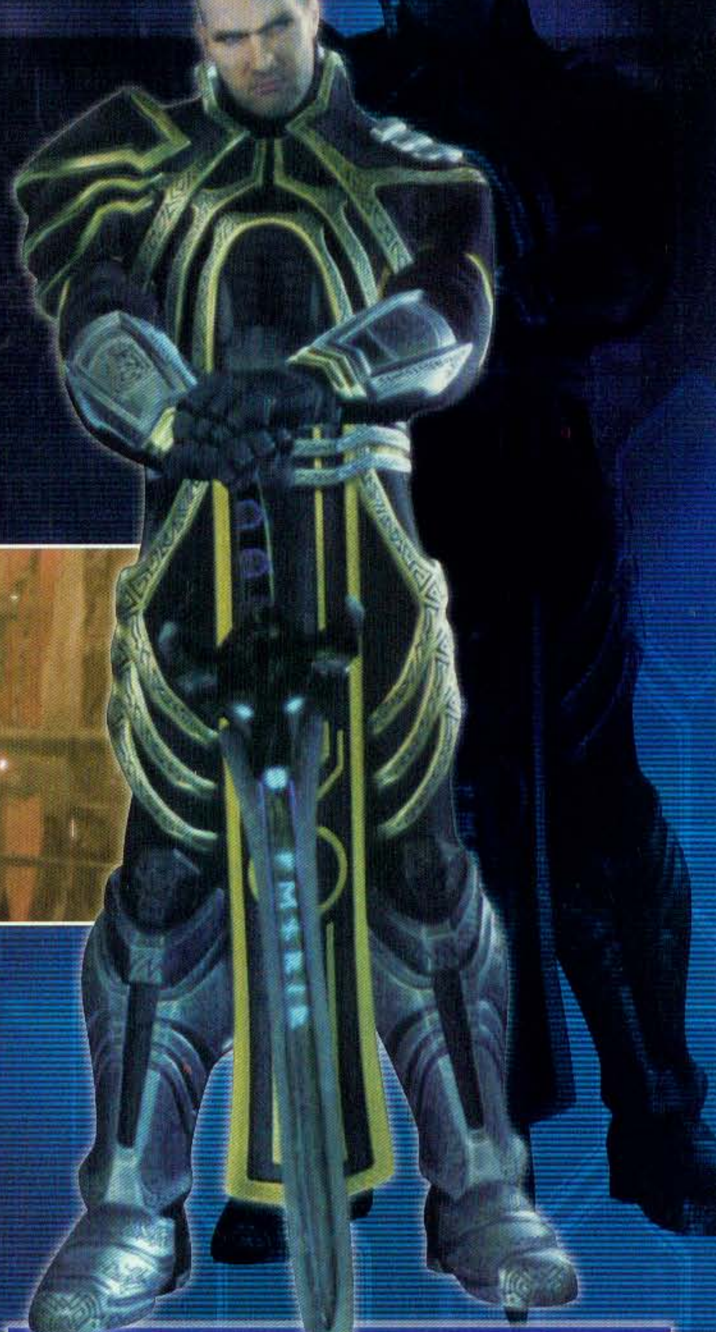
再次回到埃瑟城，直接到宴会厅会触发叛徒审判会的剧情。剧情之后你就可以最后一次前往世界树的虚拟空间搜索新的装备了，但这时你仍然无法通过那些被紫色雾气缠绕的区域，你只有在后面的冒险中才能学会新的技能来解开紫雾的封锁。在这个虚拟空间中，新增的区域比较多，仔细探索一番会有不少收获，但注意别迷路。

到伊敦实验室中你可以打造一些装备的蓝图，推荐卖掉不必要的装备和蓝图，换上全套的橙色精通震甲装备，它们的性能会比同期的其他防具优越不少。另外一些带有特效的符文，尤其是带有全装甲加成的，是需要考虑购买的。

在蒂尔工作室中，除了打造新的武器蓝图之外，一定要挑选一套攻击力最强的来福枪和手雷的组合。在后期的关卡中这个组合绝对是主力装备。准备好就可以前往飞船停靠场出征死亡之国的领地了。

Main Gate

这是一片开阔的战场，不死族的士兵大量出现，它们行动缓慢，只要善用远程武器，配合上远程效果的狂暴技就可以轻松解决。中途会出现背有炸药桶的不死士兵，不要靠近，在远程优先锁定它们射击就可以帮你炸死周围的士兵。借助盟友的力量将敌人肃清之后，我方的大炮会轰开地狱的大门。你可以进入要塞内部了。



Airport Foyer 1

在后期的关卡中，战场通常非常广阔，敌人会从远处奔袭过来。最好的战术是不要迎过去，而是不断地用狂暴技从远距离震死来袭的敌人。如果敌人距离稍近再用手雷不断轰炸。多数情况下敌人是无法靠近你的，非常安全。

在这里清完敌人之后，会有可以选的一条支路去获得一些补给。即直接向前方像桥一样的过道进发，但途中你会遇到一些只有上半身浮在空中的蓝色敌人出现。这些敌人的特性是会吸收你对它的攻击能量，并会以震荡波的形式还击给你。所以，你可以优先考虑靠近它们用近身战或是毁灭术迅速解决它们。然后再对付剩下的不死士兵。拿到补给之后可以再返回入口出。

参照地图走向传送井的方向进入虚拟空间A。在靠近时会有5个精锐不死士兵出现，建议用震空技追打的方法把它们各个击破。



Docking Platform

在这个圆盘状的空间里仍然会有大量不死士兵向你进攻，其中还包括一些不死狼骑兵，他们的远程攻击力比较强，可以考虑用震空技单独解决。这里的战术思路仍然是保持远距离攻击。结束战斗后沿着盘旋的坡道下行跳进水渠中，尽管这里的水是黑绿色的，但不会伤害到你。



Aqueduct

在这里仍然会有几波敌人出现，小心应付浮空的蓝色敌人就可以了。走到水渠尽头不要急着上坡，从右边走到底会有方尖碑和补给。

Airport Foyer 2



这块的敌人比较简单，而且有盟军的协助，可以考虑用滑行攻击积蓄连击槽。战斗结束后蒂尔一行从左边的桥通过，但是桥很快被砸断了，你只有从右边的桥继续前进。这一段会有敌人从桥边探出的机器龙头里走出，用远程武器不断轰炸龙口，可以阻止它们的进攻。

Factory Plant A

这个区域有一个传送井通往虚拟空间B不要错过，这个空间中有一个方尖碑，另外你需要站在封印上推开木门。返回现实世界之后，走一段就会遇到一种坐在飞行器上的腐尸敌人。它的范围攻击会使我方活着的士兵立刻变为不死士兵，非常讨厌。这种怪物在近身战中只能任你宰割，所以以后一旦出现，都是要第一时间消灭的目标。

这里有一个支路，向右走通过一连串下行的斜坡可以找到一些补给和方尖碑。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

Factory Plant B Concourse、Factory Plant B、Factory Plant B Concourse

这三个区域的敌人并不难对付，消灭有威胁的敌人之后，可以利用不死士兵来积蓄连击槽。

Factory Plant C

这个区域的上方有一座桥，你可以从右侧的斜坡上去，由于乘飞行器的腐尸行动速度缓慢，你可以在桥上安全的射击它们。这个区域还会出现穿蓝色盔甲的带属性的新敌人，它死前会释放出蓝色的光环使周围的角色行动缓慢，建议优先从远处射死他们。参照地图，这个区域还会有一个传送井通往虚拟空间C。

GRAM Walkway、GRAM's Balcony



通过一段长长的走道，尽头的铁门打开，你会再次和蒂尔会合。这里将会出现一个中型BOSS——地狱门神。这头地狱犬的弱点在眼睛，肺部，胃和心脏。它的进攻方式也不难掌握，包括头部的导弹连射，头部抖动导弹射击，挥动前爪以及跳越震动攻击。我们需要尽量绕到它的腹部一边侧移一边射击有效部位。这时它的导弹无法伤害到你，只要注意在他跳起的时候，注意时机用翻滚躲过地震的伤害就可以了。如果生命值变低，可以在战场的四周找到很多补给。

破坏了它重要部位的装甲之后，继续锁定射击就可以真正伤害到它的本体。地狱犬的所有部位被击破后就会发生蒂尔奋不顾身和它一起自爆的剧情。搜集一下补给就可以继续从刚开的门前进了。

Foyer

这个场景的敌兵如今对于你来说已经没什么难度了。值得注意的是，在女性大雕像面前走廊的右侧墙壁可以被打破，这里可以前往战斗房间。



Elevator Shaft Room

这个空间非常广阔，呈C形。这里的不死狼骑兵比较棘手，建议用震空技解决。另外参照地图，你可以在房间的入口找到一面损坏的墙，开火之后可以打开一个秘密通道。这个通道里会有一个方尖碑以及一个传送井通往虚拟空间D。



Chasm

这个区域直接通往赫尔的餐厅。需要注意的是这里会有传送井通往虚拟空间E。虚拟空间中你可以到世界树石碑前学会按X键点火的能力，这样你就可以前往被紫雾封锁的区域了。

BOSS

Dining Room：赫尔会向巴德尔讲述故事的来龙去脉，最后开始逃跑。

Room 1：追击赫尔的过程可以用手雷不断的远程攻击，这招比较奏效。在追入另一个房间之前，如果你已经发展出了技能树最后的"飞灵"的技能（同时按下左摇杆和右摇杆召唤剑魂）一定要尽量为它升级，在接下来的战斗中它会非常有用。如果你没有发展这项技能，可以使用1000块钱重新洗掉之前的技能配置，用点数再次配置技能树。

在和赫尔的第一场交手中，赫尔有远程光束和近身踢的两种攻击方式，最讨厌的是还会召唤不死士兵来干扰你。如果碰见光束就用连续翻滚躲过，尽量近身攻击她，这对她的伤害较大。但也要小心她的近身踢会直接放倒你。赫尔会在房间里不断的四处瞬移，观察瞬移前紫色光环以及紫光的轨迹，就可以大致判断出她的位置。当你打掉她大约四分之一的生命值之后，她就会传送到另一个房间。

房间四角的泛着光的机器会增强赫尔和敌兵的速度以及能力，一定要优先打破，这个技巧在下一个房间同样要用到。

Room 2：再次和赫尔对战，她的远程攻击变的更频繁。可以用手雷和强力攻击配合伤害她。如果有连击槽，可以放毁灭术震晕她，然后用重攻击招呼她。杀到她的生命值剩下40%的时候，她又会把自己传送到最终的圆形房间。

Room 3：在前往房间的路上要记得用杂兵多积累连击槽，并打出一些补给。一进入房间立刻用滑动冲到赫尔身边释放毁灭术，趁她的眩晕时间，连续用重攻击砍她。如此反复直到耗光连击槽。这对于她的生命值伤害极大。

之后你需要继续利用周围的敌兵蓄连击，然后再重复上面的战术。这场战斗非常艰苦，即便是不死士兵的战斗力也不弱，还得注意赫尔的远程攻击，的确要小心地对付。



打败她之后战斗还没有结束，你得一路杀回餐厅。然后触发剧情回到埃瑟城。在蒂尔的工作室看到事情的真相后，不用急着去宴会厅，如果有兴趣你可以先到世界树那里，运用之前学会的点火能力，彻底探索一下虚拟空间。之后你就可以去宴会厅看《无间战神》最后的结局了。通关之后你可以选择继续游戏开始二周目，第二次游戏会继承之前的装备，一些地区的敌人配置和级别也会有所改变。

游戏成就一览表

In the NORN's Favor	10	找到并且激活所有的虚拟空间传送井
Chosen of the Aesir	20	达到擅长状态
Elite Warrior of the Aesir	25	达到熟练状态
Hero to the Aesir	30	达到英雄状态
Legend of the Aesir	30	达到传奇状态
True Son of Odin	40	达到神祇状态
Jack of all Trades	10	全职业达到擅长状态以上
First Step toward Destiny	5	分配你的第一个技能点数
Path of Ruin	25	用毁灭术杀掉100名敌人
Unrelenting Rage	10	曾经达到100连击
Show No Mercy	10	在单次战斗呐喊状态下杀掉25名敌人
Rune Lore	10	收集到1000个符文
Relics of a Forgotten Past	5	收集齐七片精英级装甲
I'm Rich...	10	获得到1000000赏金．
Artisan to the Aesir	10	打造了100张蓝图
Aesir Ascendant	10	让一个等级3的护符发挥效力
Fenrir's Bite	10	激活飞灵技能
Display of Power	5	完成组合震空技、毁灭术、终结技、滑动或是射击中的任何一个动作。
The Final Strike	10	用终结技干掉100个敌人
Death from Above	10	用空中攻击干掉100个敌人
A Valorous Deed	5	消灭一个带有属性的敌人
Without Equal	10	消灭1000个带属性的敌人
Relics of Ascendance	10	完成20个护符的任务
Archivist to the Aesir	10	打出7500个掉落物品
One God Enters、One God Leaves…	20	完成3个秘密战斗房间的挑战

Serve Em Up	10	将敌人震空后，由队友干掉
Teamwork Takedown	10	打破巨魔的装甲之后由另一个进行灭顶一击
Blooded of the Aesir	10	达到新手状态 （达到5级）
Hate for the Machine…	15	杀掉20000个敌人
Through the Halls	80	完成英雄圣殿章节（单人、多人皆可）
Frozen Vengeance	80	完成冰封森林章节（单人、多人皆可）
The One That Got Away…	80	完成世界之蛇章节（单人、多人皆可）
To Hel and Back	80	完成地狱章节（单人、多人皆可）
Unstoppable：Hall of Heroes	10	不死命完成英雄圣殿章节
Force to be Reckoned With	5	歼灭100个精英敌人
Anger of the Slain	30	干掉1000个不死敌人
Bane to Goblins	30	消灭2500个地精
Hunter of Elfkin	30	消灭500个黑暗精灵
Triumph of Humanity	30	巴德尔选择人类阵营打败赫尔
NORN Novice	5	激活第一个传送井
The Call of Battle	5	战斗呐喊技能第一次被激活
Valkyrie's folly	5	死100次
Unstoppable：Ice Forst	10	不死命完成冰封森林章节
Unstoppable：World Serpent	10	不死命完成世界之蛇章节
Unstoppable：Helheim	10	不死命完成地狱章节
Trial of Ascendance	5	让一个1级护符发挥效力
Exultation of Steel	30	选择电气化阵营打败赫尔
The Blood of Heralds	10	打败100个敌人首领
Feeder of Ravens	10	杀掉10000个敌人
Slayer of Trollkind	30	用灭顶一击干掉50个巨魔



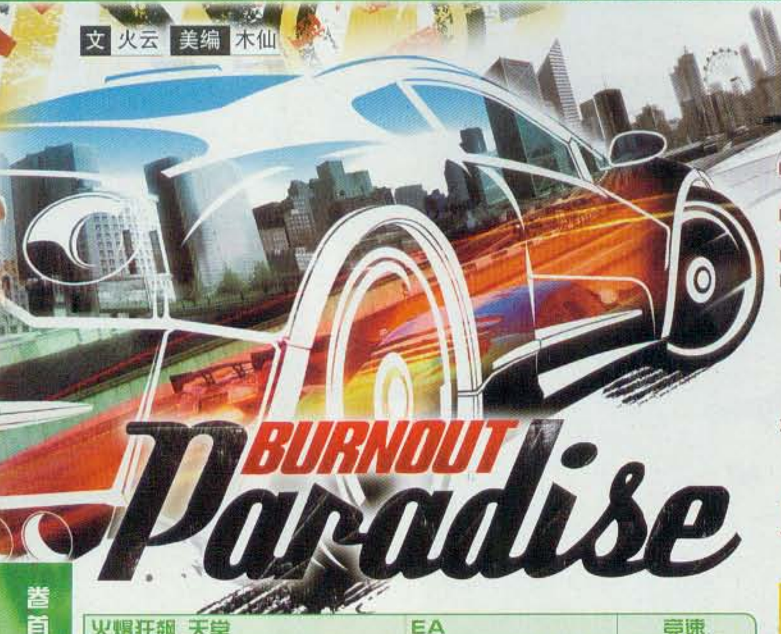




《无间战神》

这款跳票数次试图与《战争机器》、《光环3》等X360头牌大作比肩的作品终于出现在了玩家的面前。抛去游戏的最终素质究竟如何不谈，就这幅广告来说还是颇有些意境的。孤独、黑暗、救赎，前方究竟是世界的尽头还是无上的天堂，全都由玩家手中的那把利剑决定，而你就是这个疯狂世界的救世魔神。

文 火云 美编 木仙



火爆狂飙 天堂		EA	竞速
X360	Burnout Paradise		美版
	2008年1月22日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

基本操作

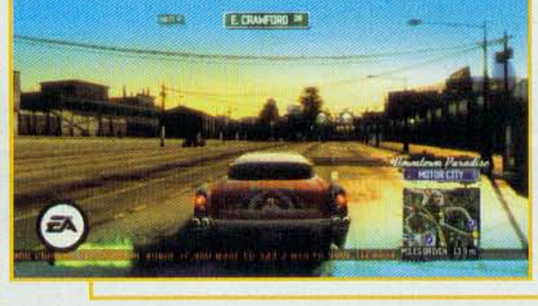
LT：刹车／倒车
LB：观察车辆后方
LB+RB：进入表演时间
LT+RT：开始比赛
左摇杆：控制车辆方向
↑：查看道路成绩
←／→：打开 Easy Drive 菜单
BACK：快速调出地图画面
START：快速调出驾驶资料
RT：加速
RB：切换播放音乐
Y：切换驾驶视点
A：氮气加速
X：手刹
右摇杆：转动视点

氮气种类

游戏中一共有三个种类的车辆，它们的氮气槽分别是技巧型（Stunt）、破坏型（Aggression）和速度型（Seepd）。

技巧型的车辆氮气槽是绿色的，通过翻滚、跳跃、漂移、旋转和浮空时间等技巧能够快速地增加氮气槽。只要氮气槽不为空，玩家就能够随时发动氮气加速。

破坏型车辆的好处就是，在与对手车辆飙车的过程中它的氮气槽会不断地快速增加。不过它的缺点也同样突出，那就是当车辆被撞毁后，你的氮气槽会大量减少。技巧型和破坏型的车辆可以在释放氮气的同时增加氮气槽。当按住A键加速时，再做出增加氮气槽的危险动作，就能有效地延长氮气槽的减少时间。



速度型车辆的氮气槽系统和前作《统治者》有些类似，发动氮气加速后，在氮气槽减完之前满足一定条件，就能再次将槽蓄满并形成连锁。

基础知识

画面信息

①目前所处的道路。本作的地图非常大，玩家可以在游戏为我们提供的巨大城市中自由驾驶。就像真实中的城市一样，每条道路还被赋予了名称，当玩家行驶在道路上时，画面的正上方会显示出这条道路的名称。

②下一个路口通往的道路。当行驶的前方出现十字路口或岔路时，画面上方道路信息的两侧就会出现岔路道路的名称。

③目前所处的区域。游戏把天堂市这个虚拟的城市分成了Downtown Paradise、Hanbon Town、Palm Bay Heights、Silven Lake和White Mountain这五个区域，玩家可以不受任何限制地在这些区域中穿梭。系统会自动统计出每个区域中收集要素的完成度，玩家可以在菜单中进行查询。

④迷你地图。本作的地图系统倒是与"《极品飞车》系列"中的几作有些类似，地图中会为玩家显示出附近的赛事点与补给点等图标。在进行比赛时，迷你地图上会醒目地为玩家标示出终点所在的位置。如果小地图不能满足你的所需，那么按BACK键则可以调出显示得更为详细的大地图。

⑤距离赛事点的距离。

⑥氮气槽。玩家驾驶赛车的种类不同，氮气槽的类型也会有所区别。



广告牌

印有《火爆狂飙》LOGO的广告牌也是游戏的收集要素之一，当然，收集到它们的条件是将其毁坏。120个广告牌分布在天堂市的各个角落，其中大部分是需要通过飞车跳跃才能将其撞烂的，所以要求玩家在撞到广告牌前要将车速保持在一定速度以上。同路障一样，已经收集过广告牌恢复后依然是破损的状态，一目了然，也降低了玩家重复劳动的几率。

路障

制作小组不仅为我们提供了一个自由的城市，它们还在收集要素要素上下足了功夫。在城市四通八达的道路中隐藏着许多岔路，这些岔路都被黄色的路障拦着，玩家驾驶汽车每冲破一个路障就会被系统所记录下来。游戏中共有400个路障等待着玩家去发现，路障后的道路上通常都隐藏着广告牌或超级跳跃点，所以在高速行驶的过程中可要留心这些路障哦！需要注意的是进行比赛时破坏的路障等收集要素并不会记录在案。

超级跳跃

天堂市大多数危险的斜坡和跳跃点都会在桥上或山坡上以黄色警戒标志物标示出来。这些超级跳跃点必须以超高的速度才能飞跃过去，否则就会跌进深海或山涧。只有成功的飞跃才会算作挑战成功，否则只能再来一次了。个别超级跳跃点还是有些难度的，建议玩家获得速度较快的车辆后再进行挑战，超级跳跃点的数量是50个。





强力泊车

在高速行驶的状态下，轻点X键，使车辆旋转着停靠在两辆停着的车辆中间。想要获取高分，就要尽可能地不受到碰撞使车辆停稳。

表演时间



其实就是"Crash模式"的简单演变。在单机游戏时，玩家需要在比赛中取得四次以上胜利，才能够开启表演时间，在线游戏则没有这个限制。在任何时间同时按LB+RB键就能进入表演时间，所以建议玩家高速冲撞到其它车辆后再开始表演时间。进入表演时间后，其它车辆上方都会出现数字，按A键能够使自己的车辆翻滚着砸向其他车辆，但这会消耗你的氮气槽，毁坏车辆就能够获得该车辆上方显示的分数。自己的车辆停下之后所获得分数再加上移动的距离就是玩家的最后得分，选择车辆多的区域和相对较乱的位置是获得高分的关键。

道路记录

在天堂市中每条独立的道路都存在着两种记录等待着玩家去挑战。任何《火爆狂飙 天堂》的玩家在这条道路中挑战的成绩都会被记录下来(分为线上和线下)，如果你的成绩是最高的，那么这条道路的记录就是由你所保持，直到有其他人能够打破你的记录。这两种成绩中"Time Road Rule"是从街头到街尾的最快速度；而"Showtime Road Rule"则是在这条道路表演时间获得的最高分数。打破最速和表演时间中的任何一条记录，道路名称就会变成银色，将它们全部打破则会变为金色。

按方向键↑便能够查看所以道路的记录，按方向键→打开"Easy Drive"菜单，然后选择"Road Rules"。将光标移动到"Best Time"，画面上方的道路名称就会变成红色，而最速记录在道路名称下方不断闪现，在这个状态下将车开到这条道路的尽头，再将车停稳，就可以开始挑战这条道路的最速记录了。将光标移动到"Best Crash"，画面上方则会显示出这条道路表演时间的最高分数与保持记录的玩家的ID，玩家在本条道路中的表演时间分数超过这个成绩才能打破记录。



赛事简介

与以往系列作品不同，本作中的赛事并不是由玩家在菜单中选择的，而是需要将车开到相应的路段才能触发。将车开到赛事点附近后，画面右侧中就会出现提示，根据提示同时按LT+TR键即可开始比赛。赛事点并不会直接在大地图中显示出来，需要玩家自己驾车去逐一发现，被发现的赛事点才会被标记在大地图上。不断地赢得比赛是提升执照等级的惟一途径。

竞速赛 Races



最先到达规定目的地的车辆为优胜。比赛没有任何规则，最先冲过终点线的就是赢家，车辆的路线也不受限制。比赛开始后建议玩家先查看大地图制定出最佳路线再开始竞速，否则走错路的话可就追悔莫及了。竞速赛中玩家将对手的车辆撞毁来不但能减缓对手的速度，而且还能将自己的氮气槽补充满，何乐而不为呢?

冲撞赛 Road Rage



比赛的目的非常简单——将对手车辆撞成碎片！在自己的车辆报废之前"Takedown"数量达到目标数即可完成比赛(有限定时间，不过撞毁对手车能够回复少量时间)。目标车辆很好分辨，它们的行驶速度比普通车辆快得多，而且还会主动向玩家发起进攻。建议玩家在此类比赛中选择重量较大的车辆。除了车辆被毁与到达规定时间外，完成目标后将车停稳也能够终止比赛。

技巧赛 Stunt Run



使用各种手段来获得分数，在时间结束前获得要求的分数即可完成任务。氮气加速和漂移是最简单的捞分手段，但是光靠它们是无法获得高分的。在完成漂移或加速后，画面上方会出现一个倒计时的图标，在即时结束之前以另一种手段开始加分就能形成连锁。形成连锁后分数增加的速度会比普通状态下快得多，当车辆被撞翻后连锁也会中断。在比赛时完成超级跳跃、撞毁路障(广告牌)或完成翻滚等动作，能够获得分数翻倍的机会，从而轻易地到达要求分数。

计时赛 Burning Route

这项比赛比较特殊，玩家必须开着指定品牌的车辆到赛事点才能开始比赛。当玩家将车开到赛事点附近，画面右侧会出现要求车辆品牌的提示，如果玩家的车辆不符合规则就不能开始比赛。到车库将车辆换成指定牌子再返回该处，开始比赛的提示才会出现。按照规定完成一次计时赛就能够获得一辆该品牌的新车。



生存赛 Marked Man

在这项比赛中，玩家的车辆是众矢之的，你的目的就是在自己的赛车被撞毁之前安全到达规定的终点。比赛中会有无数的车辆向你发动疯狂地进攻，所以尽量不与对手车纠缠和保持相对较低的车速才是明智之举。途中的维修点是保命的关键，绝对不能错过。



获取新车 全区域隐藏要素收集

除了不断获得比赛胜利升级执照能够获得新车之外，还有另外一种获得新车的方法。当玩家获胜后，自身在天堂市的认知度也会得到提高，而其它车手就会来向你发起挑战。当获胜后出现挑战的提示后，玩家在行驶时就有一定几率碰到前来挑战的车辆。挑战车的速度很快，比较任意辨认。只需追上挑战者将其撞毁就能够获得挑战车辆。

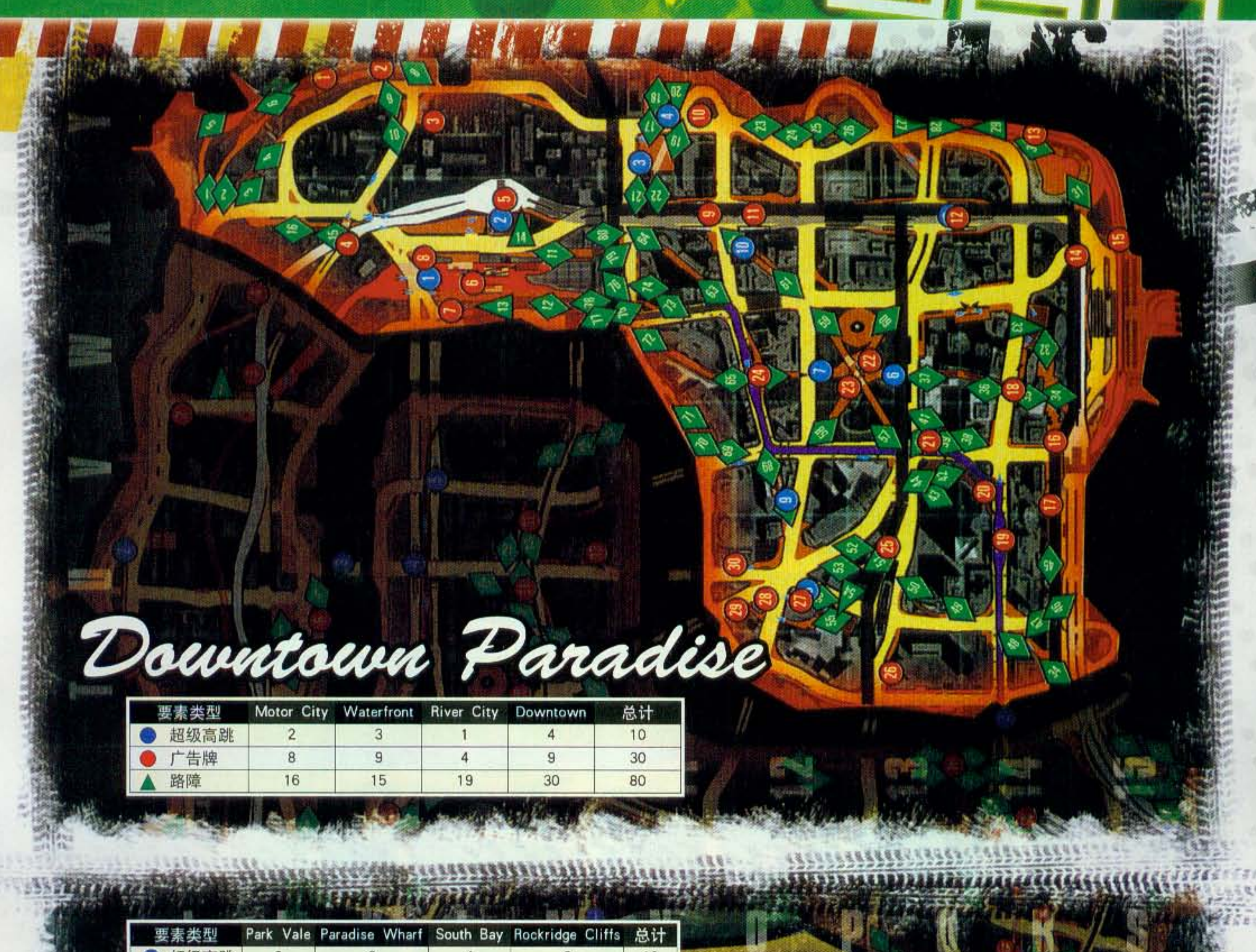


执照升级列表

执照等级	奖励车辆	获胜次数
Burnout Elite	—	183～210
	Krieger Racing WTR	168
	Carson Hot Rod Coupe	154
	Carson Thunder Custom	140
	Krieger Uberschall 8	128
	Montgomery Hawker	116
	Watson 25 V16 Revenge	107
	Hunter Citizen	98
Burnout	Carson GT Concept	90
	Hunter Racing Oval Champ	89
	Carson 500 GT	83
	Hunter Takedown 4×4	77
	Kitano Touge Sport	71
	Jansen X12 Supercar	66
	Carson Annihilator	61
	Carson Opus	56
	Carson Inferno Van	51
Class A	Rossolini Tempesta	50
	Jansen P12	46
	Montgomery GT 2400	42
	Hunter Spur	38
	Krieger 616 Sport	34
	Montgomery Hyperion	30
	C&B Grand Marais	26
Class B	Carson Fastback	24
	Hunter Manhattan	22
	Rossolini LM Classic	19
	Watson R-Turbo Roadster	16
	Hunter Reliable Custom	13
	Kitano Hydros Custom	10
Class C	Nakamura Ikusa GT	9
	Krieger Pioneer	7
	Hunter Vegas	5
	Nakamura Si-7	3
Class D	Hunter Mesquite	2
Learner	Hunter Cavalry	—

要素类型	Sunset Valley	Lone Peaks	Crystal Summit	总计
超级高跳	2	4	4	10
广告牌	8	8	9	25
路障	34	32	24	90

White Mountain



要素类型	Motor City	Waterfront	River City	Downtown	总计
超级高跳	2	3	1	4	10
广告牌	8	9	4	9	30
路障	16	15	19	30	80

要素类型	Park Vale	Paradise Wharf	South Bay	Rockridge Cliffs	总计
超级高跳	0	3	4	3	10
广告牌	4	7	9	5	25
路障	25	28	32	5	90

Hanbon Town

Palm Bay Heights

要素类型	Big Surf	Twin Bridges	West Acres	Ocean View	总计
● 超级高跳	2	3	2	3	10
● 广告牌	6	7	3	4	20
▲ 路障	7	18	12	13	50



要素类型	Heartbreak Hills	Eastern Shore	Hillside Pass	总计
● 超级高跳	2	2	6	10
● 广告牌	7	12	1	20
▲ 路障	16	53	21	90

《虚幻竞技场III》

《虚幻竞技场》的世界是残酷的，在这里惟一的求生之路就是将出现在你面前的混蛋送回老家，使用火箭筒将其轰成碎片或是用重机枪将其打成筛子，游戏中为你提供了应有尽有的武器，被杀还是虐杀由你选择。虽然游戏晚PS3半年多的时间发售，但是请注意广告左上角《战争机器2》的LOGO，那也许才是许多玩家关心的。



IF YOU WANT AN AUDIENCE.
START A FIGHT.
TNA
iMPACT!
TOTAL NONSTOP ACTION WRESTLING
《TNA iMPACT!》
肌肉、力量、汗水，这里是激情的天堂，摔跤令每一个喜爱运动的玩家热血贲张。作为TNA重要的收入来源，"TNA iMPACT!"一直保持着比较理想的收视率，如今玩家终于有机会亲手控制那些摔跤手们的演出，还在等什么，开始战斗吧!
" LAYING THE SMACKDOWN TO SMACKDOWN"
360 GAMES MAGAZINE
" A HARD HITTING SLICK GAME"
GAMESPOT.COM
Live the bone crushing intensity one fight at a time with TNA, Total Nonstop Action. All the antics, all the energy and all the drama come smashing onto your console. Featuring a range of TNA talent including Kurt Angle, Sting, Samoa Joe and Christian Cage, if you're not seeing stars, you'll be one.
RELEASED SEPTEMBER 2008
15
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
Wii
MIDWAY
WWW.MIDWAY.COM



最新一期的《X360玩家专门志》又和大家见面了。

虽然这次推出的时间比以前晚了许多，但小编们精益求精的制作态度却一直未变，而且在整理这期的读者来信时，关于硬件方面的问题反而成了很多玩家关注的焦点，尤其是与新版X360的相关问题几乎成了每位玩家的必问题目，所以小编们也希望以下的解答能否为你揭开心中的诸多疑惑。近段时间大家谈论最多的另一个话题还是大量原创RPG登陆X360的消息，看来在日本打拼多年的微软终于悟出了传统玩家最需要的东西，接下来就要看市场的检验了。

最后，还是那句老话：今后大家只要遇到与这本专门志或是与X360有关的问题，都可以发信至x360special@gmail.com，我们随时恭候着您大驾光临。

读编交流 COMMUNITY

Email yq2003cn2002： 我想给专辑提点意见，希望小编们能改进一下。①年鉴不全，很多游戏都没有，比如《命运战士》、《贝奥武夫》、《高达无双》等等……②错字太多，这绝对是校对工作的失误。③专辑里的攻略都在UCG里出现过，除了《百年战争 剑刃风暴》，个人认为《真·三国无双5》和《皇牌空战6》的攻略完全没有必要，让人有种重复消费的感觉，建议多考虑一下二线大作。④"软组织"的第一页有的问题和X360根本没有关系，能否把页数留给更实用的年鉴。

首先对你提出的建议小编们在此表示由衷的感谢，同时也希望你今后继续关注《X360玩家专门志》并对我们的工作进行监督。①关于年鉴的缺漏，由于需要照顾到出刊日期，所以在整理年鉴时有可能就会出现某些新发售的游戏没有收录的情况，另外对于大多数国内玩家认知度不高的游戏，我们在统计时也会进行筛选，如果对你造成了不便，还请见谅。最后你可以放心的是，每本专辑的年鉴统计日期都是互相承接的，如果一些大作当期没有收录的话，下一期的专辑年鉴里也一定能够找到。②校对的问题我们一定会加强监督力度，如果在以后的专辑中再发现大量错别字，你可以来信与我们进行联系，在对相关内容进行确认后，我们一定会对责任人进行处罚，希望通过读者和小编们的共同努力，将内容的错字率降到最低。③由于专辑所面向的是国内所有X360用户，所以在攻略上会优先选择关注度最高的大作，而且在这里需要强调的是，专辑内的攻略都是以详细，深入为制作原则，尤其是在游戏的研究和隐藏要素方面非常详尽这些都是其他同类刊物所不能比拟的，当然在以后的攻略选材上，我们也会多刊登一些优秀二线游戏的攻略。④"软组织"栏目除了回答玩家在游戏生活中遇到的问题外，和读者的交流环节也是相当重要的，这相当于小编们对读者来信的一种反馈，透过这部分的内容大家也能及时地了解到专辑制作的最新走向，以及玩家建议的采纳情况。

Email bsbcool： 一天放学，我兴致冲冲地来到书亭。

"老爷爷，《电脑爱好者》来了没？"

"有第四期的。"

"我有了，今天第五期应该来了呀，真奇怪！那《X360玩家专门志》有吗？"

老爷爷愣了一下："什么？"

"《X360玩家专门志》啊！"

老爷爷看了看我，然后起身给我拿书，我正掏钱呢，老爷爷说了一句"《电脑爱好者》真的没有第五期，我这还有第三期你要不要？"

朋友们，这个故事告诉我们什么样的一个道理：《X360玩家专门志》这个名字真的很长，能不能换一个稍微短一点，更通俗易懂的？我真的很喜欢这个杂志，就是买的时候需要多走几家书亭，也就几千米吧（笑）。

你的来信果然是"一语惊醒梦中人"，正好借此机会我们也向所有的读者大人征集专辑"通俗易懂"的新名称，一经采用必有重谢。

Email 婷美之☆★： 请问X360杂志可以整年订阅吗？如果可以请告知具体方法。

由于专辑的出刊日期并不固定，所以暂时还不能提供全年订阅的服务，你可以多关注UCG等杂志上的出刊信息，以便及时买到最新的专辑。

硬件 HARDWARE

Email killy： 卖家说X360的"三红"比较严重，曾经有一个人买完第二天就"三红"了，整台机器报销，真有那么严重吗？

由于"三红"属于X360硬件设计上的失误，所以什么时候会"三红"没有任何人能给出准确的答案，而在玩家长期使用的反馈情况中，有些玩家连续多天开机数十个小时都未"三红"，但有些玩家平时特别小心谨慎，某天开机就"三红"的情况也时有发生，所以面对这个问题时还是建议你用平常心来对待，不用太在意别人的情况。

Email lzc840： 最近广州有部分JS称以后的X360微软都保证没有"三红"，不知是否是事实？还有"加固X360"是什么意思？

虽然微软官方宣布2007年10月后出厂的X360都已经更换最新的65nm芯片，但是根据目前玩家使用后的反馈情况来看，并没有人能保证不会再出现"三红"的情况，而且最近有消息指出"微软改变了三红的提示方式"，不过一直都没有得到官方的确认。至于你说提到的"加固360"应该在CPU和GPU外侧使用特殊材料来固定芯片的位置，以防止因为机器过热而导致脱焊或接触不良的情况，另外如果你是听到某些商家以此为"卖点"销售X360的话，最好还是谨慎一些比较好，因为加固后的实际效果可能并没有理论上的那么明显。

Email Septem： 新版的X360改机后能不能上Xbox LIVE啊？

只要保证你的网络正常，改机后的X360自然可以登录Xbox LIVE，但仍需要注意被BAN，而根据微软最新的BAN机策略，以往保留光驱固件信息，在登录Xbox LIVE前刷回来的做法已经不再奏效，只要玩家对主机进行过任何改动，都有可能被微软视为非法操作而遭到被BAN的后果。

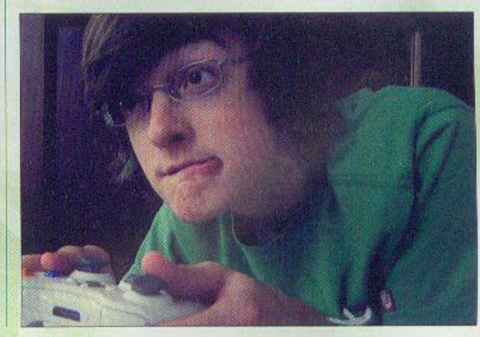
广州 BENNY： 能否介绍一下新版建兴光驱的破解进度？为什么提取不出CDKEY？

由于建兴光驱采用了独特的控制芯片，导致使用以往的破解方式刷写光驱无效，甚至光驱无法正常读取光盘，所以到目前为止还没有针对该光驱的破解方法出现。

Email 翔： 现在X360已经降价到199美元了，我想请问一下内地的价格什么时候也会随之下调呢？另外这个价格是不是已经是X360的底线？如果不会再降了最近打算入手一台。

由于国内大多数电玩店销售的并非是正规商品，所以X360的降价在短期内并不会对内地的价格造成任何影响，但随着国内的商家目前手中现货的销售殆尽，补充货源时的主机有可能就是已经降价的版本，主机的价格也会随着进货成本的降低而减少，你不妨再耐心观望一段时间再做决定。

Email x6608686： ①本人的X360（90nm带HDMI接口的港版）是在今年五一节入手的，



卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

假期后由于工作的关系就很少玩，但就在前天再玩的时候就出现一开机“三红”的现象，反复开机几次仍然如此，最后经过多次重新连接显示器、硬盘和电源后才开机成功，之后又能正常运作，请问这是什么问题？②X360的硬盘不是20G吗？为什么我的只有9.9G的？

①根据你所描述的情况，你很有可能是把“视频输出设备没有正确连接”而出现的“四红”现象当成了“三红”了，今后在游戏前最好先确认一下主机后方的视频线与显示器是否连接正确，不然又会把自己吓一跳。②如果你是购买的Arcade版主机，那么20G硬盘剩余9.9G就属于正常现象，因为除了X360系统文件必须占用7G左右的空间外，Arcade版主机还自带了2个X360游戏试玩版和12个XBLA小游戏。

Email Jacky： 降价后投入市场的这批360可以改机吗？我听很多人说刷不了机了，是真的吗？

目前大家熟知的X360光驱主要有三星、日立、明基三种，并且它们都是可以通过刷机进行破解的。你所指的“无法破解”应该是指搭载建兴光驱的X360，在购买时多询问一下商家相关的情况即可。



Email forever： 我的X360是2006年年底买的港版机，虽说到现在也没“三红”和“被BAN”，但是我的X360手柄一直不振动（个人设置里的振动项已经打上勾了）。原来在网上问过其他人，有人说是手柄的问题，因为当时买机器时（机器本身是新的，因为是当场刷机的），手柄是店家单独在另外一个柜子里拿给我的，而且手柄后面有轻微裂痕。如果说不振动是跟这个有关系的话，之后我又从网上信誉度很高的店家买了全新的未拆封振动手柄，但连上主机后还是不振动，到底是怎么回事啊？惟一感觉到振动的还是在玩《NBA 2K8》的时候，偶尔灌篮时手柄会轻微的振动，别的游戏压根没振动，现在玩《使命召唤4 现代战争》和《忍龙II》时特别郁闷。

条件允许的话，你不妨将你的手柄拿到其他的X360主机上试试看能否正常使用振动功能。如果问题依旧，很有可能你两次都买到了劣质的振动手柄；如果可以正常运作，那就有可能是主机的手柄接口存在故障，需要联系官方或有能力的电玩店来进行修理。

Email 576443080： 最近我的X360老是频频死机或黑屏（黑屏或死机时没有出现任何红灯，但机子以前曾经一红过），每次进入游戏不超过一分钟便会出现上述现象。我的机子是一年前入手的韩版机，找人看过后说是要换光头，这样真的可行吗？换光头大概需要多少钱？

根据你所说的情况，进入游戏后出现频繁的死机或黑屏有可能是光头出现了故障，或者是你使用的游戏光盘划痕太多，严重影响了光驱的数据读取。首先你可以更换其他较新的游戏光盘来进行测试，如果问题继续的话就需要到电玩店更换和你的主机光驱相对应的光头才能解决问题，至于价钱则根据不同的光驱存在一定的差异，一般以不超过150元为宜。

Email BB： 听说X360要出新手柄，那么以后老型号的手柄都不会生产了吗？

在今年的莱比锡游戏展上，微软的确公开了一款对十字键进行改良，使其在进行足球或格斗游戏时的操作更加精确与流畅的新手柄，不过由于这款手柄目前只被证实会和《职业进化足球2009》一同发售，并且数量有限，所以并不会影响目前老型号手柄的生产。当然在不久的将来，并不排除微软会大批量生产这款手柄来替代老型号手柄的可能性。

Email Sqz： 我的X360是今年三月份左右买的，购买时店主把风扇的供电由4V改成了9V，所以现在噪音很大，不知道这样会不会对机器造成损坏？

商家更改风扇供电的做法应该是想提高风扇工作时的效率，但仅靠你的文字描述我们并不能判断他们对主机内部的哪些电路进行了修改，所以是否会对机器造成损坏也不得而知，当然为了保险起见你可以提前和商家说明目前的情况，以确保今后出现任何问题也可以最及时地得到解决。

Email 扌辰歹匕扌卓： 请问X360能够使用最近很火的“盟区战卡”的民间对战平台进行联机对战吗？被BAN的话能用吗？

要让X360使用“盟区战卡”进行联机对战，必须先购买微软官方推出的“无线网卡”，这样才能连接热点进行无线上网，之后在电脑上安装好“盟区战卡”的驱动程序和“盟区对战平台”，进入其中的“乱战区”选择你所使用的有线网络类型即可。另外使用这种方法进行联机对战和机器是否被BAN是没有关系的。

深圳 黑熊精： 目前市面上各种X360的版本到底有什么区别啊？

关于这个问题，能说的东西就比较多了，因为关于日版、美版、港版这些区别在过去的专辑中都介绍过多次了，在这里也就不再赘述了，而从X360的硬件上的差别来区分也有不少种，它们最大的区别就是在于硬盘、视频输出方式以及内部元件的改动。首先，最初发售的版本在硬盘配备上为20G，只有分量输出，CPU采用的是90nm技术；不久之后微软发售了改进的版本，也就是所谓的精英版，不但硬盘被换成了120G，并且还增加了HDMI接口；接着微软相继推出了65nm主机和Arcade版主机，顾名思义，65nm主机是采用了65nm芯片技术，不过目前只是将这一技术应用在了CPU上，更多人关心的GPU依然采用的是90nm技术，而除了芯片上的改变以外，最初的65nm主机在其他配置上与首发的90nm主机没有区别；Arcade版主机简单地说来就是一款去掉硬盘的简化版主机，不过它的CPU是使用65nm技术打造的，另外还配有HDMI接口；最后就是微软最近推出的新款60G版本主机，除了采用60G硬盘以外，65nm的CPU和HDMI接口一应俱全，不过需要注意的是，由于更换了光驱，现在能够刷机的X360越来越少，当然，这个和主机版本关系不大，主要是看主机的出厂时间来进行判断。

Email Windsor： X360的手柄可以通过充电电池包的那根连接线连接到电脑上玩游戏吗？

充电电池包的连接线只是一根普通的USB充电线而已，因此连接在电脑USB接口可以充电，但玩游戏就不行了。当然如果你想在电脑上使用X360的无线手柄，可以另行购买一个专用的接收器，具体情况你可以咨询附近的电玩店进行了解。

游戏 GAMES

Email huang8787： 我的X360玩《横行霸道IV》的时候贴图明显出来得很慢，玩《使命召唤4 现代战争》也有轻微的情况出现，听有的朋友说要清洗光头，但擦了后效果却不明显，有的则说要调整光驱的功率，这到底是为什么呢？出现这种情况和盘有关系吗？我换了好几张情况依旧。我的光驱是BENQ的，光头拆下的时候还很新呢。

首先你可以将你的游戏盘拿到其他人的机器上来确定问题是否出在自己的光驱上，如果的确是自己的光驱原因，建议你还是联系附近的电玩店看是否能够更换新的光驱，并且更换好后最好能拿几个游戏试一下，以避免类似情况的发生。

Email zhaokaigg： 我想请问一下《鬼泣4》有没有像《鬼泣3 特别版》一样可以调出所有隐藏要素的秘籍啊？

很抱歉地告诉你，《鬼泣4》并没有类似的秘籍，要想得到游戏的全部隐藏要素还是老老实实地完成游戏中的每一项挑战吧。



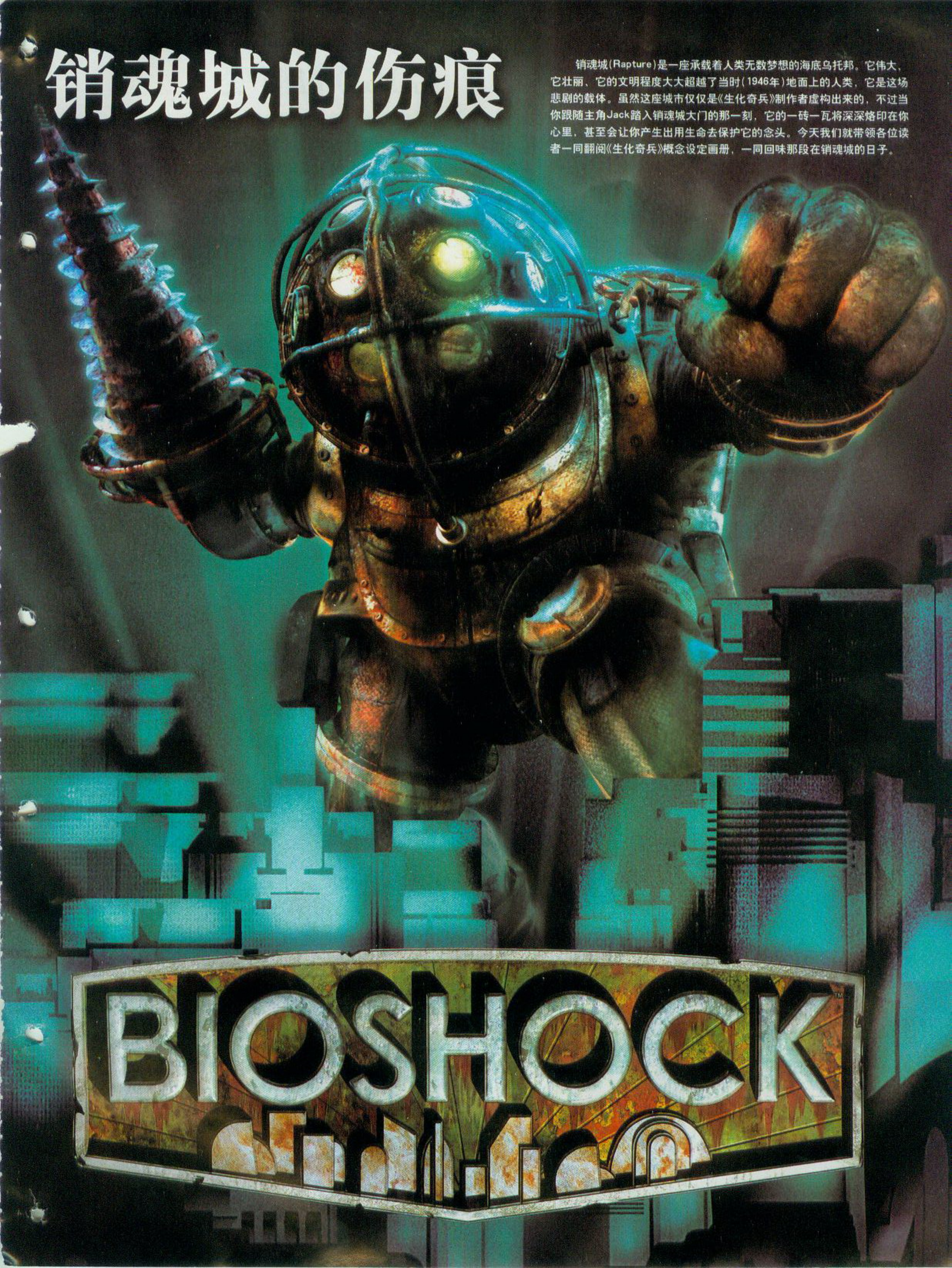


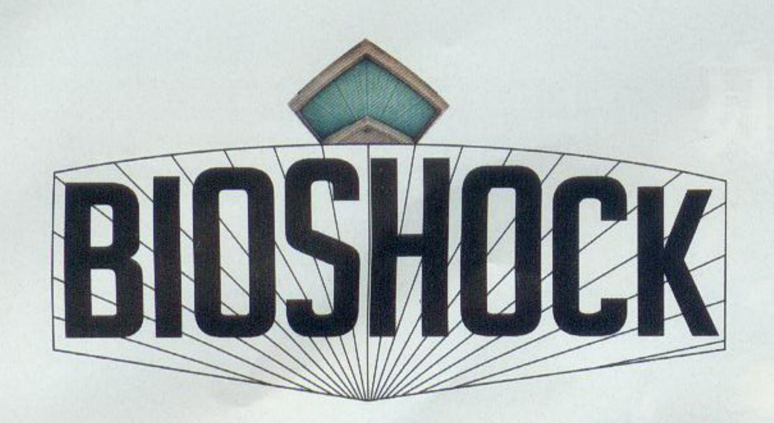
《失落的星球 殖民地》

X360的玩家不必眼馋PS3上所谓的完全版，因为Capcom为我们准备了更加厚道的资料片。该资料片中更加强调团队作战，玩家可以像《怪物猎人》那样组队对付游戏中的各种大型敌人。就像广告中的那样，寻找其他玩家一同进行游戏才能获得乐趣，这款游戏并不欢迎孤胆英雄。

销魂城的伤痕

销魂城(Rapture)是一座承载着人类无数梦想的海底乌托邦。它伟大、它壮丽、它的文明程度大大超越了当时(1946年)地面上的人类，它是这场悲剧的载体。虽然这座城市仅仅是《生化奇兵》制作者虚构出来的，不过当你跟随主角Jack踏入销魂城大门的那一刻，它的一砖一瓦将深深烙印在你心里，甚至会让你产生出用生命去保护它的念头。今天我们就带领各位读者一同翻阅《生化奇兵》概念设定画册，一同回味那段在销魂城的日子。



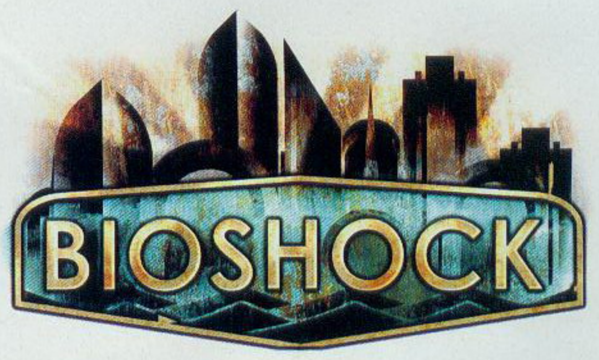


LOGO的演变

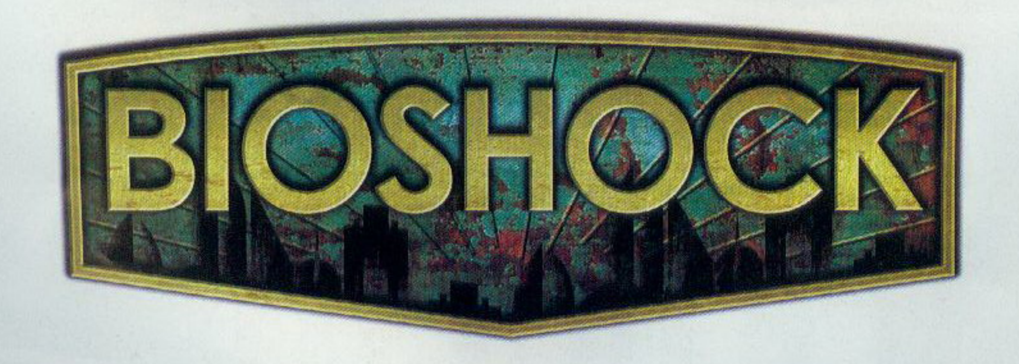
这一部分向各位展示《生化奇兵》标题LOGO从最初概念到最终成品的一系列进化过程。这个LOGO包含了创作者对“BIOSHOCK”主题的理解。其中LOGO包含了水、腐败以及艺术装饰这几个必不可少的元素被有机的结合在了一起。最后设计者特别加深了“BIOSHOCK”字样投射的阴影效果，整个LOGO显得更加阴森沉重。



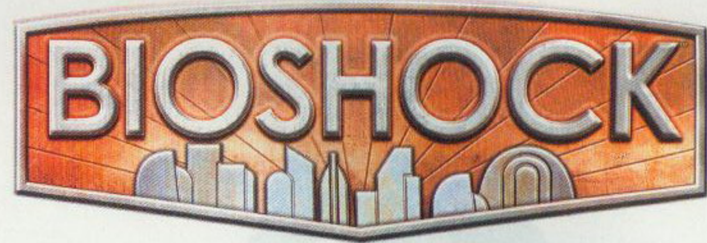




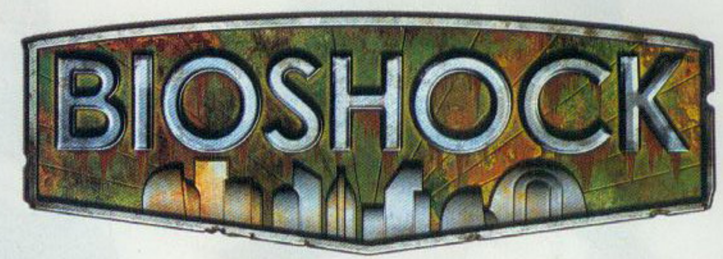






















中心理念

水、腐败、艺术装饰



敌人设定

《生化奇兵》的敌人设计经过了多次修改，历经几年的时间。在最初设计时，游戏的背景、年代、发生地点与最终成品有很大区别。这些奇丑无比的敌人都是因为亚当的侵蚀而产生了基因突变。为了获得更强大的能力，人们最终获得的只有扭曲的面部，变形的身躯以及崩溃的灵魂。



游戏中的每个敌人都有一段令人追寻的故事，他们当中有科学家，有演员，有艺术家，有医生……总之，在过去他们都是人类中的精英，而如今却落得这份田地。最令人心酸的是，人类本应有的“爱”也随着基因的突变而彻底扭曲了。最终，争夺基因强化物质“亚当”成为了这群人活下去的惟一动力。起初你会对游戏中的敌人产生一丝同情心，毕竟他们还有一些活人的迹象。不过经过一次次战斗，以后再当你拿起扳手狠狠地挥向他们头部时，即使看着喷出的鲜血也不会让你退缩。《生化奇兵》就是这样一款拷问你灵魂的游戏。

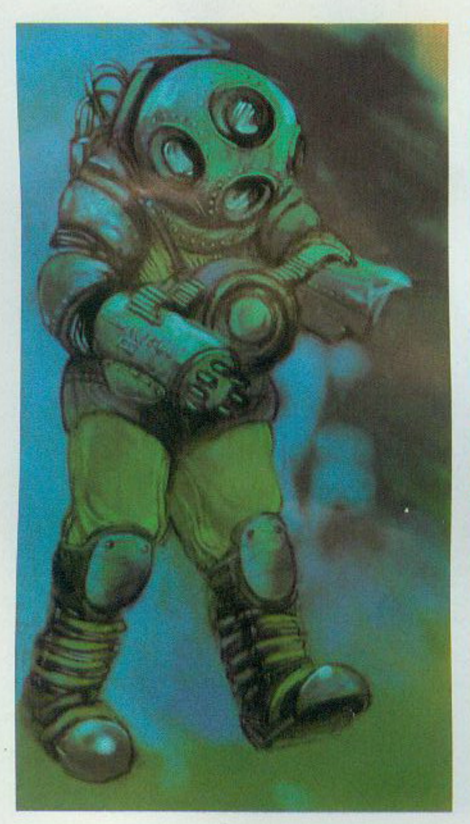


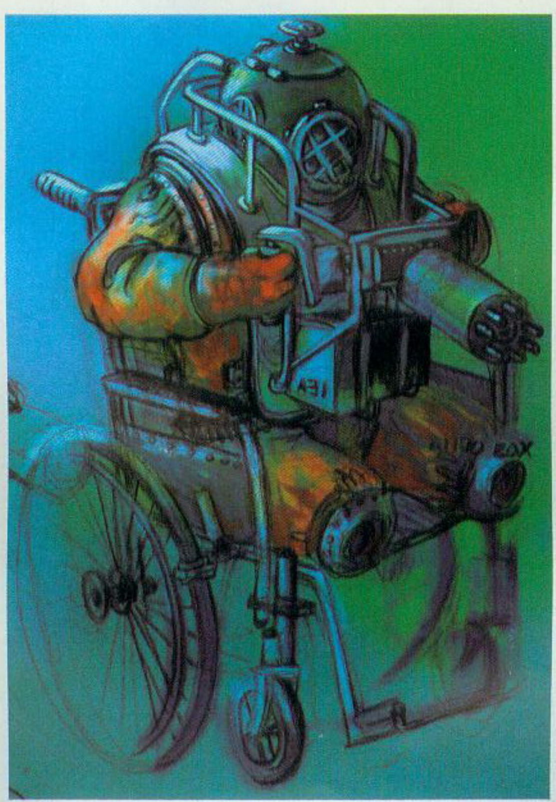
在游戏的第8章中我们将遇到一位变态艺术家——科恩。第8章福乐堡(Fort Frolic)是游戏中最富有艺术气息的一关。科恩会在这一关给你提出各种谜题。如果你成功完成3个任务，科恩就会踏着舞步来见你。虽然他现在面部扭曲得不成样子，不过艺术家的傲气依然在他身上得到了充分的体现。


最终BOSS方谭

BIG DADDY的进化

作为《生化奇兵》的灵魂人物，自从设计师将它的形象落实在稿纸上的那天起，BIG DADDY这个人物就已经确定了，只是它的外形经过一再的修改，最终才达到设计者心目中最理想的造型。









在《生化奇兵》中BIG DADDY是这些身穿潜水服，游走在销魂城的半机械人的统称。它们在游戏中的造型有两种。一种是手持大型电钻的普通类，一种是手持巨大枪械的高级类，这种高级类的BIG DADDY又被人们称为泡泡先生。

RETRACTABLE NEEDLE







Little Sister

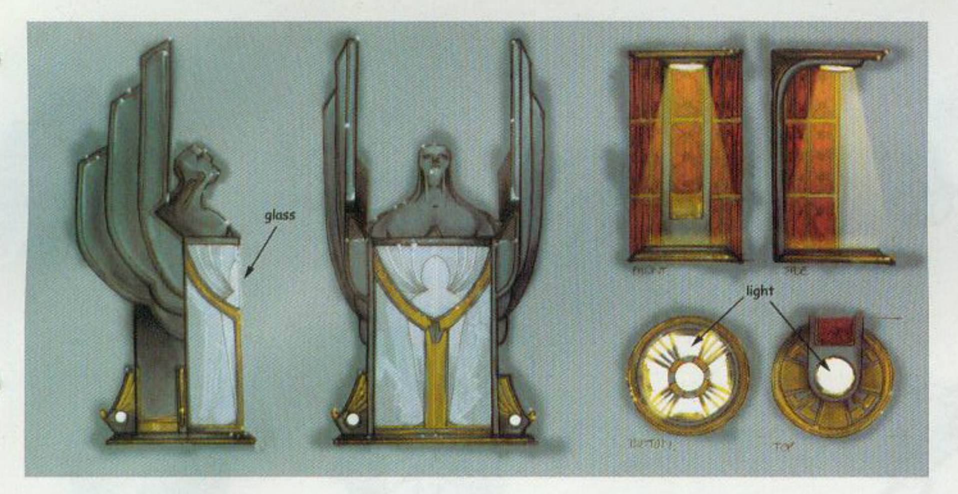
Little Sister，本刊翻译为小萝莉。最初游戏设计者把她们叫做Gatherers(收集者)，这也充分说明了她们在游戏中扮演的角色。游走在销魂城的Little Sister的任务就是用巨大的针管抽取死人体内的基因物质“亚当”。



看了这些设计稿才知道，原来以前的Little Sister是这么的丑陋。最初她们还被设计成机械体。为了给玩家造成心灵上的冲突，最终设计者将Little Sister变得可怜了点、可爱了点……

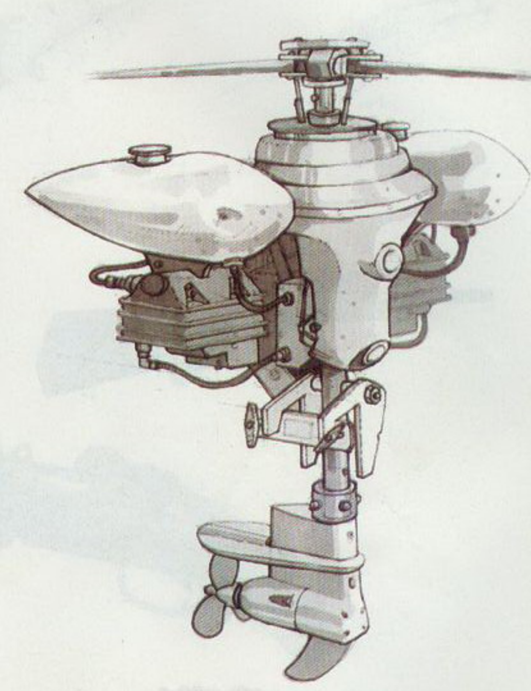


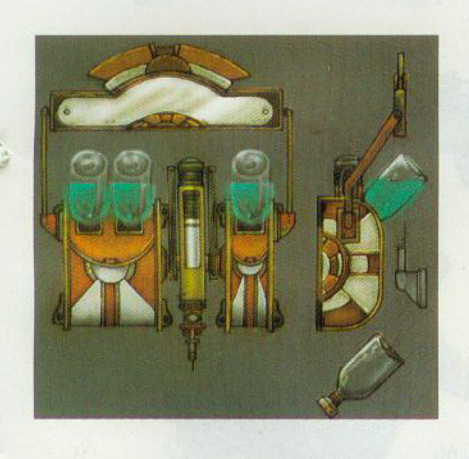
最初科学家在海底一种海螺的体内发现了一种奇异的基因。通过提取这种基因，能帮助人类治疗各类顽症。不过最后谁也没有想到，正是这个发现最终毁灭了销魂城。海螺的形态并没有直接在《生化奇兵》中出现，只有阅读游戏中的文档才能找到相关历史说明。

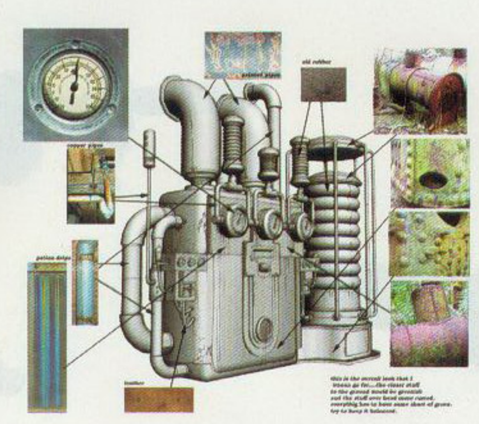


机械与武器

强大的设计使得《生化奇兵》向我们展现了诸多其他游戏中根本就看不到的场面。销魂城中诸多机械卫兵让游戏变得棘手而有趣。









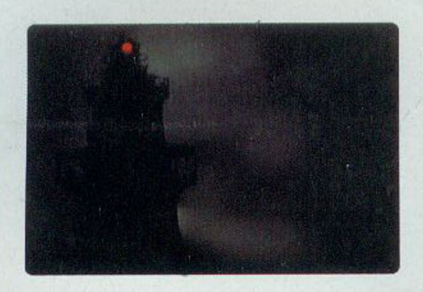
每一款出现在《生化奇兵》中的枪械都是基于现实世界中真实枪械设计出来的。每一次提升，它们的外形都在发生着惊人的变化。人类用智慧创造了武器，但最后人类又用这些武器毁掉了文明。销魂城的人们犯下的错误在我们现实生活中也在不断上演着。

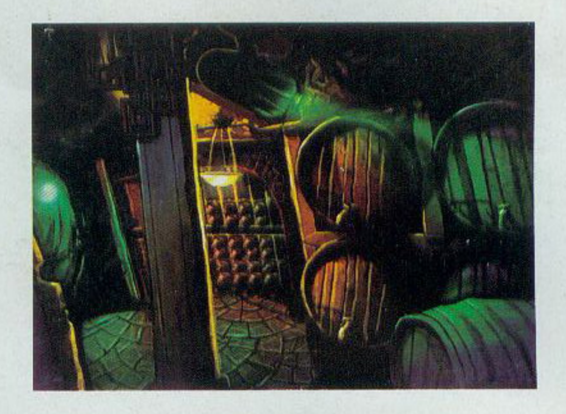
场景设计

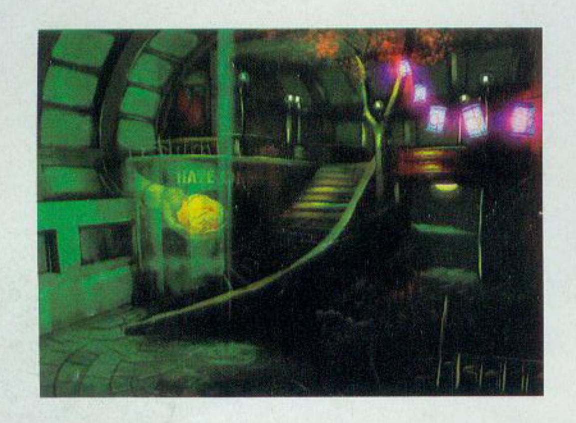
《生化奇兵》团队的天才们真的创造了一座海底乌托邦——销魂城。由于这座城市每一处细节是如此的出色，所以至今我都愿意相信它是存在的。

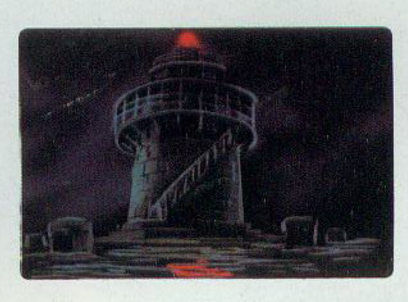


钢筋水泥同样能够体现出无以伦比的美。游戏向我们展现出当代建筑学的美，雕塑的美，雕刻的美，绘画的美……能够在一款游戏中感受到如此之多的熏陶，难怪《生化奇兵》在2007年获得了无数游戏大奖。











ISBN 7-88618-143-6
9 787886 181436 >